576 KBYTE

796.- Ft

137. alkalom (2002. október)

ICEWIND DALE II // CONFLICT: DESERT STORM



UNREAL TOURNAMENT 2003 // BATTLEFIELD 1942

AIRPORT INC. · BLAIR WITCH 1 · BROKEN SWORD 2 · BUGDOM · CIVILIZATION: CTP · CAPTAIN CLAW · CHAMP. MANAGER 3 · COLIN MCRAE RALLY · COMMANCHE VS. HOKUM · COMBAT CHESS

COMMANDOS · DEFENDER OF THE CROWN · FIGHTING FORCE · FLIGHT UNLIMITED · FLY! · FORD RACING · FORD RACING 2001 · GANGSTERS · GRAND THEFT AUTO · GRAND THEFT AUTO 2

HEAVY METAL FAKK2 · HEROES OF M&M 2 · HEROES OF M&M 3 · HIDDEN DELUXE · HOUSE OF THE DEAD · KISS PINBALL · LOCO COMMOTION · MALL TYCOON · MIG ALLEY · MIGHT & MAGIC VII

MORTAL KOMBAT 4 · ONI · QUAKE 2 · RAGE OF MAGES II · RAILROAD TYCOON 2 · RESIDENT EVIL 2 · REVENANT · ROCKO QUEST · RUNE · SEGA RALLY 2

SEGA TOURING CAR · SEGA WW SOCCER · SERIOUS SAM · SHEEP · SONIC 3D · SONIC RACER · SOUL REAVER · SPEC OPS · SPEC OPS 2 · THIEF

THIEF 2 · TOCA TOURING CAR · TOMB RAIDER · TOMB RAIDER 2 · TOMB RAIDER 3 · TOUCHÉ · VIRTUA COP 2 · VIRTUA FIGHTER 2 · WORLD LEAGUE SOCCER · WORMS 2

ÚJDONSÁGOK:



DARK REIGN 2 · HEAVY GEAR 2 · MATT HOFFMAN'S PRO BMX · STRONGHOLD · TONY HAWK'S PRO SKATER 2

1999 FT



1999 FT

576 · TESCO · MEDIA MARKT · Libri · Office DEPOT · CD GALAXIS · Automex

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 369-26-86 E-MAIL: frigyes.bischof@576.hu

www.evm.hu

Le salaire de la peur

„A félelem bére.”

Henri-Georges Clouzot 1953-as, fekete-fehér mesterművének vagabund hősei – a korzikai Mario (Yves Montand), a párizsi Jo (Charles Vanel), a német Bimba (Peter Van Eyck) és az olasz Luigi (Folco Lulli) – a lehetetlenre vállalkoznak, amikor elfogadják az amerikai olajtársaság $2,000-os belépőjegyét a pokolba. Feladatuk: két teherautónyi nitroglicerin elfurikázása 300 mérföldnyi, isten háta mögötti vidéken át az égő olajkutak oltásához. 148 percen át tartó, non-stop robbanásveszély. Zseniális alkotás, vászonvarázslat.

A George Arnaud regénynek III. a filmnek – hirtelen két központi Nintendo karakter névazonossága mellett, – azonban több köze van az elektronikus szórakoztatóiparhoz, mint gondolnánk. A **KByte** íratlan krónikáiba azonos történet vésődött az elmúlt néhány hónapban – bátorságról, gyávaságról, vakmerőségről, öngyilkos kilátástalanságról szóló.

Mi is rettenetes, pusztító erejű robbanóanyagot szállítottunk, kegyetlen vidéken át. Az **576 KByte** nitroglicerinje a *Haegemonia* volt.

A *WarCraft III* iparosai messze voltak, messze vannak. Ha nem tetszett / tetszik a játékuk, nyugodt szívvel leértékelhettük / leértékelhetjük – nem történik semmi. Vajon változtatna a tényen valamit, ha személyes kapcsolatba kerültünk volna a készítőivel? Máshogy álltunk volna a termékhez, ha valamilyen módon kötődnénk a játékhoz? A magyar fejlesztő a „szomszédban”, a szerkesztőség épületétől cirka fertály órányi járóföldre készítette a Nagy Művet. Személyesen is ismerjük őket, jóban vagyunk velünk, kedveljük a srácokat. Az objektív értékelésbe beleszól a ráció, belekeveredik az emóció. A magyar iparosokkal ILLIK jóban lenni. Emlékszik valaki olyan esetre, hogy magyar „szaklapban” MAGYAR játék VALAHA 80% alatti értékelést kapott volna? SOHA. Pedig itt is születnek torz, játszhatatlan dolgok. A *Haegemonia* hegesztőinek debütje, a *Reunion* például soha nem tűnt ki semmivel. Átlagos, közepes játék volt az akkori mezőnyben; szárnypróbálgatás. A **Konzol**ban nem is olyan rég' tesztelt *Jimmy Neutron* (GBA) is protokoll nyolcast kapott. Valójában négy pont körül kaszál. *1nsane?* Sok jóindulattal hetes. *Ecco?* Detto.

A nagy kérdés tehát: mi történik most, hogy felborítottuk az asztalt, és átkalibráltuk a tetszésindexet egy IGAZI, IGAZSÁGOS értékrend alapján? Mi történik akkor, ha megfogadjuk: nem keverünk érzelmeket a munkába? Ha lelkünk mélyén elhatározzuk – történjék bármi, mi OBJEKTÍV, professzionális újságírást fogunk képviselni; kerül, amibe kerül...

Nagyon egyszerű. Mint minden jó moziban, a feszültség fokozódik. Kiderül, hogy anyacégünk, a **Comgame '576' Kft.** lesz majd az egyik hazai kiskereskedelmi forgalmazó. Főhonchónk mosolyogva benéz a szerkesztőségi ajtón, és egyszerűen annyit mond: „Fiúk, SOKAT szeretnénk eladni belőle.”

Ennyi elég is. Mindenki tudja, mi az ábra; hány pontot KELL kapnia a játéknak.

Elméletileg. Mert a Főszerkesztő lelkiekben felkészült, hogy lázadjon; kész MINDENKÉPPEN kiállni az elvei mellett, ha ezt nem is hangoztatja. Kész leértékelni a játékot, ha az rossz. Kerüljön ez akár az állásába. Pedig néha muszáj megalkudni – erre még Martin tanította meg, NAGYON bölcsen. Néha pedig nem – erre az élet, UGYANCSAK bölcsen.

Képzeletbeli filmünk azonban pereg tovább, a dráma thrillerbe csap át. Az eredetileg tervezett exkluzív „Színfalak mögött” anyagot őrült sebességgel felváltja egy Digital Reality „gyárlátogatás” – az urak személyesen keresnek meg minket, amire nehéz nemet mondani. A project és az **576 KByte** stábja látszólag összeforrnak, a Főszerkesztő egyre kevesebbet alszik, ahogy közeledik a megbeszélt randevú. Heti rendszerességgel elmorzsol egy rózsafüzért, hogy a *Haegemonia* jó – mit jó, ISTENI – játék legyen. Ez mindenki érdeke. A kiadó sürgetésére megjelenik egy gyorsan összetákolt, optimalizálást sikeresen elkerülő rolling demo. Lógó orrok az internetes fórumokon. Az idegek pattanásig feszülnek; a Főszerkesztő úgy érzi, a nitroglicerin bármelyik másodpercben a sztratoszférába repítheti, testét atomokra bontva.

Befutnak a reklámtémák, köztük a *Haegemonia*. Rögzítjük a címlapot: *Haegemonia*. Képzeletbeli teherautónk elakad, úgy tűnik, vége mindennek.

Végül eljött a Nagy Nap. Ökölbe zárt gyomorral ültük körbe a prezentációs monitort és vártuk a beteljesülő Végzetet.

Mikrokozmikus CSODA történt.

Egy Angyal szállt közénk, számítógépes játék formájában. Láttuk, kipróbáltuk, szanaszét boncoltuk a *Haegemonia-t* (teszt a következő számban). A Főszerkesztő bizonyosságot szerzett: a lassan kialakuló gyomorfekélye mellett a produktum RENGETEG örömteli, monitor előtt töltött órával is megajándékozza majd. A címlap addicionális reklámfelület helyett immáron büszke felvállalás: egy olyan játékot hirdet, melynek kvalitásairól személyesen győződtünk meg; amiben mi is ugyanúgy hiszünk, amiről ugyanolyan lelkesedéssel beszélünk, mint fejlesztői. Kit érdekel a profit?

Ez itt egy sikeresen valósággá változtatott csodás vízió, egy üres, összetört álmokkal teli videójáték-világban. Egy instant klasszikus, ami a feledés ködébe taszít mindent: *Imperium Galactica* szériát, *Homeworld* eposzt, még meg sem született *O.R.B.*-ot.

A *„Félelem bére”* attól remek, hogy a rendező derékba töri a klimaxot. Az **576 KByte** ezúttal megúszta a balhét – nálunk szerencsére akad happy end. A *Haegemonia* jó játék lett. Mit jó, ISTENI. Aki nem hiszi, járjon utána – a 22. oldalon már kezdheti is. Aztán nyomás gőzerővel kérdőívet töltögetni – közben mi nekilátunk a novemberi számnak. Mindenki tudja, mi a dolga?!

Hölgyeim és Uraim – kellemes kikapcsolódást kíván az **576** csapat nevében:

Theodore Reiker

tartalomjegyzék





RECENZIÓK

AKTUALITÁSOK

RECENZIÓK (ALFABETIKUS SORRENDBEN)

ROVATOK





Kiadja a COMGAME '576' Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112.
Postacím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Drótposta: 576kbyte@576.hu
Honlap: www.576.hu

Főszerkesztő: Theodore Reiker (reiker@576.hu / reiker@eigo.co.jp)
Látványtechnika: Soltész Tamás (bwc@576.hu)
Munkatársak:
Csák Gergely (dracoo-[listed]) (dracoo@maffia.hu)
Domján László (DaemonLaz) (suffocation@freemail.hu)
Fábián Balázs (Balage) (balage@576.hu)
Furulyás Ádám (Furci) (iniquity@shotgun.hu)
Gyalog Zoltán (GyZ) (nonpluszultra@freemail.hu)
Korányi Teodor (Stiletto) (sabreman@freemail.hu)
Makai Sándor (Clemi) (clemi@freemail.hu)
Nemes Raymond (Credo) (credo@resource.cx)
Orosz Miklós (Freak) (muzik@freemail.hu)
Putz Patrik (Patrik) (patrik@blueplanet.hu)
Radeczky Zoltán (radeczky@netscape.net)
Somosi László (Liquid) (liquid@576.hu)
Sütő János (Ender Wiggin) (jbaker@dravanet.hu)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Médiaigazgató: Martin
Levilágítás: Heiling Média Kft.



Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

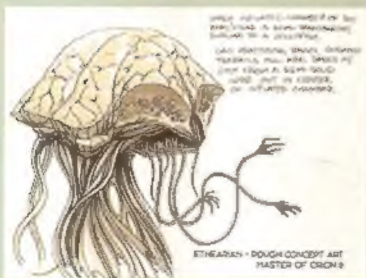
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:
576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1329 Budapest Pf. 24
// egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft
("Előfizetni jó!")

ISSN 0865-8226

Ide most nem írunk semmit, hiába mereszted a szemed, apafej!







ETHEARIAN - ROUGH CONCEPT ART
MASTER OF ORION III







Vivendi: eladó vagy sem?

A múlt hónapban gonosz pletykák cirkuláltak a Vivendi játékrészlegének jövőbeli sorsa körül. A francia anyacég komoly anyagi problémákkal küzd (a 33 milliárd eurós adósságot felhalmozó nagyfőnököt, Jean-Marie Messiert még a nyár végén elzavarták), így felmerült a játékrészleg (olyan nagyágyúk tartoznak a divízióba, mint a Blizzard Entertainment, a Universal Interactive, vagy a Sierra) eladásának lehetősége – a cég ezen része állítólag kövér 2 milliárd euróért lenne értékesíthető. Több hetes bizonytalanság után csattanós válasz érkezett a Vivendi részéről: eszük ágában sincs megválni a nyereséget termelő játékgyártó részlegtől, sőt bővíteni kívánják. Ennek megfelelően rögtön nagybevásárlásba és átszervezésbe kezdtek, elsőként Black Label néven új alrészleget gründoltak (**ném. ker [üzletet, vállaltot] alapít. – Reiker**) (a múlt havi *The Thing* dobozát már az ő logójuk díszíti, és a készülő *The Lord of the Rings* játékok is ezen címke alatt fognak megjelenni novemberben), majd magukévá tették a svéd Massive Entertainmentet – a fejlesztőcsapatot leginkább a *Ground Control* című 3D RTS alkotóiként ismerhetjük. A Blizzard-al és a *LotR* könyvlicensszel a zsebünkben mondjuk mi sem nagyon adnánk el semmit... **(Főleg most, hogy a Blizzard végre rájött – az igazi pénz a konzolos játékokban van. Sajnos (?). – Reiker)**

Microprose: vége a dalnak

Újabb patinás név a veszteséglistán: az Infogrames jövedelmezőségi okokra (pontosabban: azok hiányára) hivatkozva kihúzta a szőnyeget a legendás Microprose angliai stúdiója alól. Az amerikai részleget a hírek szerint nem érinti a leépítés, így a *Master of Orion III* fejlesztése töretlenül folyhat tovább. Az Infogrames-t egyébként keményen érinti a recesszió; az idei üzleti évet (ismét) vaskos veszteséggel zárják majd.

Filmből játék...

Tarantino mester régen várt, jövő ősszel megjelenő alkotása a *Kill Bill* sem kerülheti el a megjátékosítást, a jogokat a Vivendi szerezte meg a Black Label divízió számára. A játék stílusáról egyelőre még nem szivárgott ki információ – gyaníthatóan akciódús alkotással lesz dolgunk, tekintve, hogy a Uma Thurman / Lucy Liu / David Carradine / Michael Madsen nevével fémjelzett produkció (harci koordinátor a *Matrixból* ismert Woo Yuen Ping) egy ex-bérgyilkosnő kegyetlen bosszúhadjáratát meséli el. A hírek szerint a játék abszolút multiplatform lesz, azaz pécén és „következő generációs" konzolokon egyaránt megjelenik majd.

...és játékból film.

„Készül a *Doom* film!" – a kilencvenes évek első fertályában visszatérő mondat volt ez a hírrovatokban. A *Doom* film akkor nem készült el (hiába pletykálták az akkoriban még fénykorát élő Osztrák Tölgyet – azaz Sckwarzenegger bácsit - főszereplőnek), de most komoly esély van rá. Az id Software tanult az akkori hibákból (miszerint rengeteget szöszmötölt a stúdió a filmmel, örökre a „development hell" sötét bugyraiba küldve azt), és a disztribútorként / gyártóként kiszemelt Warner-el már abban állapodtak meg, hogy ha a film tizenöt hónapon belül nem megy konkrét produkcióba (azaz nem kezdik meg a forgatást), akkor a jogok visszaszállnak az id-re. Forgatókönyvíró / főszereplő / rendező még nincs a projekthez csatolva, de a producer személye már ismert: az újonc Lorenzo di Bonaventura felel a produkcióért, a háttérből executive-ként pedig John Wells (az úriember olyan tévésorozatok felett bábáskodott, mint a *Vészhelyzet*, vagy a *West Wing*) egyengeti a film útját. A film története szorosan követi majd a jövő tavasszal megjelenő *Doom III* sztoriját: ami ugyebár teljesen megegyezik az első epizód történéseivel. Meglepő, hogy a Warner PG13 (tizenhárom éven felülieknek) korhatárra kívánja kalibrálni a filmet – az ilyen mozikban csak nagyon visszafogott erőszak látható, a vér + belek + szenvedés triász mutogatása már kőkemény R (tizenhét éven felülieknek) minősítést eredményezne. Anyagi szempontból magyarázható ugyan a döntés (sokkal szélesebb az elérhető nézőközönség), de egy *Doom* film nagypályás erőszak nélkül azért elég furcsán fest...
Egy másik id produkció, a *Return to Castle Wolfenstein* is az ezüst vászon felé vette az útját: a forgatókönyv már íródik, méghozzá a nyár egyik sikerfilmjét, a popcorn-kémfilm *XxX-et* is jegyző Rich Wilkes szorgos kezei által. A filmet a Columbia gyártja, a történet igazodik a játékban megismert „akadályozzuk meg az ősi gonosz teuton herceg feltámasztását" című alapsztorihoz.

StarCraft 2: csalódás és remény

Az elmúlt hónap egyik legnagyobb csalódása (természetesen KIZÁRÓLAG pécés szemszögből) a Blizzard Tokyo Game Show-n tett bejelentése. A jó előre beharangozott esemény (a Blizzard több nappal az esemény előtt számlálót indított el a honlapján, hogy legyen mit lesni a netaddiktoknak) végül is a *StarCraft: Ghost* bejelentését eredményezte – kizárólag konzolokra. A *StarCraft* második részének nyilvánosságra hozatalára számító pécés játékos társadalom egy emberként hördült fel a hír

hallatán, azonnali elektronikus aláírásgyűjtést (itt lehet csatlakozni: www.petitiononline.com/ f58119/petition.html) indítva a *Ghost* pécés megjelenésének ügyében. A Blizzardot (balgán) árulással vádoló hardcore rajongókat csak egy, pár nappal az esemény után készített Bill Ropper interjú nyugtatta meg: a Blizzard ezentúl sem hanyagolja a pécés gémereket, és a *StarCraft* univerzum háborúinak feldolgozását sem kívánják abbahagyni. Meglátásunk: mivel a *WarCraft III* már megjelent, és a *StarCraft: Ghost* munkálatainak oroszlánrészét egy külsős cég, a Nihilistic *(Vampire: The Masquerade)* végzi, a Blizzardnál most van bőven szabad ember egy esetleges *StarCraft 2* fejlesztésére... **(Előbb persze megszőnyegbombáznak majd mindenkit némi *WarCraft III* kiegészítő lemezzel, *WarCraft III Gold* és *WarCraft III Game of the Year Edition*-nel... ;))) – Reiker)**

Final Fantasy XI: Japánban korábban

A *Final Fantasy XI* pécés változata (előzetest a szeptemberi **KByte**ban olvashattatok róla) a mázlista japánoknál sokkal előbb jelenik meg, mint a világ egyéb részein. A japáni gémerek már december legelején a kezükbe kaparinthatják a népszerű konzolos szerepjáték-sorozat legújabb, kizárólag online játszható változatát – nekünk jövő év tavaszáig kell várnunk rá. A játék (igencsak húzós) rendszerkövetelményeire is fény derült: a minimum konfiguráció az egy gigahertzes processzorok, a harmadik generációs GeForce kártyák (a Square külön megállapodást kötött az nVidiával egymás termékeinek kölcsönös reklámozásáról) és a minimum 256 megabájtos RAMhasábok környékén mozgolódik, de a nagyobb felbontásokban való problémamentes futtatáshoz ennél jóval izmosabb gépre lesz szükségünk – hozzá lehet látni a malacperselyek feltöréséhez. A Dell Japánban rögtön kész konfigurációt is kínál a játékhoz: a Dell Dimmension 4500 / 8200 modellekhez (1.8 GHz-es P4 és GeForce 4 munkál bennük) a *Final Fantasy XI*-et mellékelik ajándékként.

Postal 2, Generals, SimCity 4 halasztások

Két régóta várt (a kettes számú *Postalt* mondjuk kevésbé várjuk) játék megjelenése is átcsúszik a tervezett év végi időpontról a jövő éve elejére. A *Command & Conquer: Generals* 2003. januárjában fog megjelenni; a hírek szerint azért, mert finomítani akarnak a multiplayer-móduszon – gonosz meglátásunk szerint inkább az *Age of Mythology* áll a háttérben - az Electronic Arts nem akar bajszot akasztani az Ensemble szintén az év végére datált siker várományos RTS-ével. A szintén az EA által forgalmazott *SimCity 4* is átkorcsolyázott csendben januárra, az okok ez esetben nem ismeretesek. A harmadik áldozat a *Postal 2*: a tömeggyilkos-szimulátor egyértelműen abnormális hajlamokkal rendelkező fejlesztői technikai finomhangolással magyarázzák a játék csúszását; most 2003. első negyedévét célozzák meg a nem is kicsit beteges játékkal (az újonnan kiadott képeken magát összeokádó gyermeket és fejbe lőtt terhes anyát mutogatnak – gratulálunk, talán nem ilyesmivel kéne eladni egy játékot).

Bezárt a Westka

A Microprose mellett a hónap másik rossz híre a német Westka Interactive-hoz kötődik. Az ígéretes, *Unreal II* motort használó fösztpörszön sütert, az *Y-Projectet* fejlesztő cég anyagi forrásai teljesen kiapadtak, eddigi partnerei pedig nem kívántak támogatást nyújtani a folytatáshoz - így a fejlesztőcég a hónap elején bezárta kapuit. Nagy kár ezért a játékért, az előzetes képek roppant stílusos grafikájú lövöldét sejtettek...

Unreal II csúszás?

Teljes a bizonytalanság az *Unreal II* megjelenési időpontja körül: az Infogrames netes megjelenési listája szerint a játék csak 2003. tavaszán érkezik, újságírói érdeklődésre viszont az hangzott el, hogy az *Awakening* alcímen futó folytatás igenis megjelenik még az év vége előtt – de kizárólag az USA-ban. A játékot már több mint egy éve tologatják; őszintén reméljük, hogy nem lesz újabb *Duke 4Ever* a dologból...

Olcsóbb játékokat!

Sokallod a játékok árát? Szeretnél a jelenlegi árszabás harmadáért játékokhoz jutni? Ha igen a válasz, akkor csatlakozz a Fairplay (www.fairplay-campaign.co.uk) által meghirdetett mozgalomhoz: szállj harcba a játékárak mérsékléséért. A mozgalom meghirdetői szerint a játékok jelenlegi magas ára mind a felhasználóknak, mind a fejlesztőknek / forgalmazóknak rossz; az olcsóbb játékszoftverek megsokszoroznák az eladásokat, így mindenki jól járna. A harc első lépéseként a szervezet arra szólít fel mindenkit, hogy „ott üsse a forgalmazókat, ahol fáj nekik", azaz december elseje és nyolcadika között ne vásároljon semmilyen játékot – így fejezve ki tiltakozását a jelenlegi árpolitika ellen. A kezdeményezés érdekes, de nem tudjuk megállni egy gonoszkodó megjegyzés nélkül: szerintünk a magyar gamerek többsége már évek óta a fent említett módon „harcol" a kiadók ellen... ;)

Liquid









Far West

Kiadó: **JoWooD Productions**
Fejlesztő: **Similis**
Megjelenés: **2002. november 8.**




Arx Fatalis

Kiadó: **JoWooD Productions**
Fejlesztő: **Arkane Studios**
Megjelenés: **2002. október 25.**




Cold Zero: The Last Stand

Kiadó: **JoWooD Productions**
Fejlesztő: **Drago**
Megjelenés: **2003. első negyedév**




1914: The Great War

Kiadó: **JoWooD Productions**
Fejlesztő: **Trinode**
Megjelenés: **2002. október (németül már hozzáférhető)**




K. Hawk

Survival Instinct

Kiadó: **JoWooD Productions**
Fejlesztő: **Similis**
Megjelenés: **2002. november 25.**




Europa 1400 - The Guild

Kiadó: **JoWooD Productions**
Fejlesztő: **4 Head Studios**
Megjelenés: **2002. október 18.**




Knight Rider
The Game

Kiadó: **Koch Media**
Fejlesztő: **Davilex**
Megjelenés: **2002. november 8.**





The Elder Scrolls III
Tribunal (Morrowind Expansion)

Kiadó: **Ubi Soft**
Fejlesztő: **Bethesda Softworks**
Megjelenés: **2002. november 29.**





NBA Live 2003

Kiadó: **EA Sports**
Fejlesztő: **Electronic Arts Canada**
Megjelenés: **2002. november 29**





Kreed

Kiadó: **Russobit-M**
Fejlesztő: **Burut**
Megjelenés: **2003. március**





Wings
Digitally Remastered Edition

Kiadó: **BlackStar / interactive Ideas**
Fejlesztő: **Cinemaware / clickBOOM!**
Megjelenés: **2002. október 25.**





Delta Force
Black Hawk Down

Kiadó: **NovaLogic**
Fejlesztő: **NovaLogic**
Megjelenés: **2002. október**





GHOST MASTER

Kiadó: **Empire Interactive**
Fejlesztő: **Sick Puppies**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Formátum: **PlayStation 2, PC**
Megjelenés: **2002. negyedik negyedév**
Web: **www.sickpuppies.co.uk**







Nagyon fut mostanság a szellem-téma, a mozikban például szokatlan rendszerességgel tűnnek fel a túlvilági rémek. Szellemes játék már régen volt (Rejtvény numero egy: tessék felsorolni három, kísérteteket felvonultató játékot!), éppen itt volt az ideje egy jó kis, a kóbor lelkekre koncentráló gémnek! A Sick Puppies által fejlesztett *Ghost Master* őket célozza meg – ráadásul nem a megszokott nézőpontból mutatva be a túlvilág furcsaságaira fogékony játékosok kedvenc teremtményeit. Nem túlélő horror, nem a gótikus borzongatás felé kacsingató kalandjáték, és legfőképp nem agyatlan kísértet-mészárlás: a *Ghost Master* rendkívül nehezen kategorizálható - legegyszerűbb, ha a fejlesztők által ráakasztott „murder-mystery-horror-ghostcontrol-simulator" meghatározásnál maradunk. Egyszerűsítsünk: a játék a *Sims* és a *Dungeon Keeper* keveréke, nyakon öntve egy nagy adag elvont poénnal és jó kis rémisztgetésekkel. Rémisztgetni nekünk kell, azaz ezúttal a másik oldalról szemlélhetjük majd az ember-kísértet viszonyt. A játékban egy csapat szellem irányítása lesz a feladatunk (egyszerre nyolc rém lehet a csapatunkban) akikkel több scenarion keresztül (egy scenariohoz egy helyszín tartozik) kell különféle feladatokat végrehajtanunk. Már a scenariok nevei (The Blai Wisp Project, Deadfelles, Spooky Hollow, Field of Nightmares, Weird Seanse) előrevetítik, hogy a *GM* esetében nem véresen komoly embervadászatról, hanem poénos szellemgyűjtögetésről és feladatmegoldásról van szó (Rejtvény numero kettő: a scenariok nevei egy-egy híres filmre utalnak, melyek ezek?) A begyűjthető szellemek száma hatvan, és négy fő csoportba sorolhatók: Elementals, Reflections, Frighteners, Disturbances. A különféle csoportok több alfajra oszlanak, a Rémisztők (Frighteners) közé négy rémség (Spook, Wight, Spectre, Banshee) tartozik. (Rejtvény numero három: ki rendezte a Frighteners című filmet, és ki játszotta a főszerepet?) Az egyes csoportokba tartozók más és más speciális képességekkel bírnak: a fentebb emlegetett Rémisztők például az emberek megriasztásának specialistái (azaz „fizikai valójukban" is képesek megjelenni; míg a Disturbances kategóriába tartozó szellemek a tárgyak megszállásával és működtetésével (tudják: magától megszólal a zongora) hozzák a frászt a házban lakókra. A szellemek begyűjtésének több módja lehet. Általában megidézzük őket, de néhány pályán rejtett kísérteteket is találunk, őket ki kell szabadítani. A kísértetvilág valutája a plazma, plazmát pedig a megrémisztett emberek rettegéséből nyerhetünk – Sulley pajtásék utaztak hasonló módon a gyermeki sikolyra a *Szörny Rt.*-ben. Minden helyszínen találhatunk speckó idéző-pontokat, ahol a háznak megfelelő kísérteteket szólíthatjuk magunkhoz – a spectrek erőszakos események elkövetésének helyén bújnak elő, a Cogjammerek pedig a balesetben elhunyt állatokból lényegülnek át kísértetté. A *Ghost Master* azonban nem csak a rémisztgetésről szól (szerencsére, mert ez utóbbi ugyan poénos, de hamar unalmassá válhat), hanem a pályákon fellelhető feladatok megoldásáról is. Ezek igen sokfélék lehetnek - egy speciális tárgy felkutatástól egy társunk kiszabadításán át egy adott személy elűzéséig. A feladatokat rendkívül sokféleképpen oldhatjuk meg – a megoldás kulcsa általában a megfelelő személy megfelelő helyen és módon történő megrémisztésében rejlik, de használhatjuk az egyes specialisták telekinetikus képességeit is. Példa: ArcLightot, az első pálya fal mögé szorult egykori boiler-szerelőjét úgy tudjuk kiszabadítani, ha rábírjuk a lakókat, hogy bontsák ki a falat. Rendezzünk kísértetjárást a falon át az anyuka jelenlétében, vagy mozgassuk meg a téglát az apuka előtt: előbbi vízvezeték szerelőt hív (aki kibontja a falat), utóbbi pedig maga lát neki a fal szétkapásának. A jobban sikerült rémtetteinket háromféle „szellem-operatőrrel is rögzíthetjük: az első egy hálivúdi B-movie stílusában fényképez, a második a *Blair Witch* féle realisztikus, remegő kamerás stílust erőlteti, a harmadik pedig elegánsan a nagy Hitchcockot mímelve veszi fel a tevékenységünket.

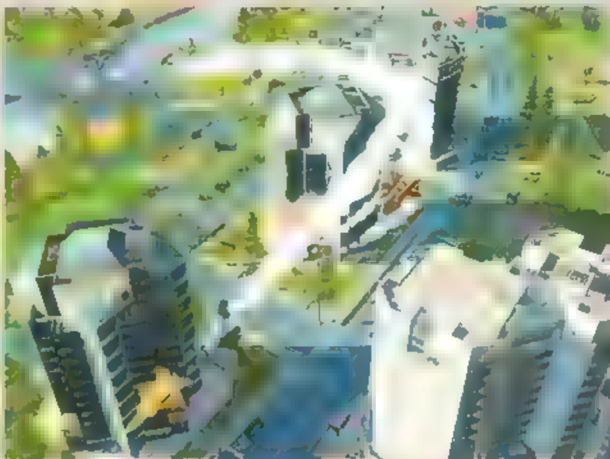
A *Ghost Master* ígéretes koncepció, rengeteg lehetőséggel és poénnal: a kérdés az, hogy a kóbor lelkek tereigetése lesz e annyira addiktív, mint a *Sims* életszimulációja, vagy a *Dungeon Keeper* labirintus-menedzsmentje – hamarosan (év végén, ha minden klappol) meglátjuk. A sorok közt feltett kérdésekre emailben várom a választ; a helyes megfejtők közül kisorsolt nyertesnek kilobbizok valami apró ajándékot.

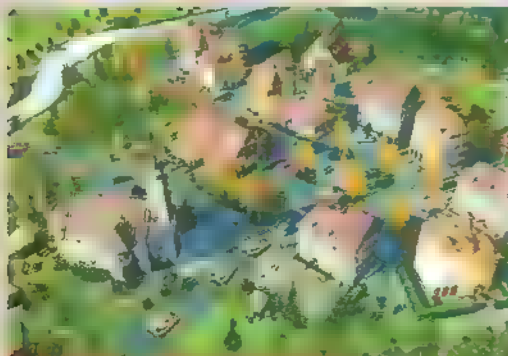
Liquid

COMMAND & CONQUER GENERALS

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Westwood Studios**
Eredet **Egyesült Államok**
Formátum **PC**
Megjelenés **2002 tél**
Web: **generals.ea.com**









Nagyobb a lángja, mint a füstje. Ez a cucc máris izzik, forró, hisz elég szemünket rá vetni, hogy csak úgy kapkodjuk a levegőt! A *Generals* nem egyszerűen egy új valós idejű RTS lesz a jobbik fajtából, hanem egy újabb mérföldkő a játékok történelmében, ezt már most leírom bő fél évvel a megjelenés előtt (**Hóó, lassan a testtel, mikor neveztük át a lapot 576 Jóslattá?! – Relker**). Az első, tanulságosabb videóknak köszönhetően egy alapvetően más, minden eddiginél realisztikusabb világot láthattunk magunk előtt. A fejlesztő srácoknak nagyon tetszhetett a *Black Hawk Down*, mert újrakonstruálták a film egyes jeleneteit, és különösebb nehézség nélkül sikerült elhitetniük a nézőkkel, hogy a város utcáin tomboló őrületet egy helikopter fülkéjéből nézzük végig. A hátborzongatóan hiteles jelenetsor akkor váltott ki hisztériás örömöt belőlem, mikor egy lezuhanó helikopter lángtengerbe borította a környező utcácskákat – és a kép megállt. Majd a *Mátrixból* jól ismert térforgatós trükkel körbeszaladta a felcsapó lángnyelveket, hogy felvegye a néző számára legígéretesebb pozíciót. A film továbbindult, a roncs összeroskad, a fegyverek újra tüzet okádnak. Döbbenet hegyek, libabőr. Mint post-nukleár fanatik, képzelhetitek mit éltem át a taktikai atomcsapás látványától... (**...és mi ilyen embereknek utalunk havonta fizetést :))). – Relker**)

Már-már mániákus kényszertől hajtva építik a lehető legvalóságosabbá a *Generals* látványvilágát Westwoodék. A terep domborzata és a rajta található összes objektum befolyásolja a mozgó egységeket, lehet alkalmazkodni hozzájuk, de nem kötelező, hiszen katonai hadműveletekről van szó, ahol a cél szentesíti az eszközt. A növények fáklyaként lobbannak fel a lángszórós tank pusztítása nyomán, a tömeg pániszerűen menekül a robbanások epicentrumától, a duzzasztógátat átszakító víztömeg kártyavárként sodorja el a völgyben gubbasztó falucskát és a kétségbeesetten menekülő autókat, nem hagyva hátra mást, csak a magába roskadt templomtorony meggyalázott harangtornyát. A nehézbombázók, mint halált hozó gépmadarak haragos dübörgéssel zúgnak át a képernyőn, végzetet rejtő tojásaik irdatlan krátereket vájnak a földbe, letarolva, földig rombolva minden ellenállást, meddig szem ellát.

Minden eddigi *C&C* játéknál könyörtelenebb lesz ez a mostani. A háborúzó feleket nem bújtatják többé NOD, vagy GDI fantázianevek mögé, Kane se küzd hajnövesztő szerért, a Tibérium is alszik már. Baljós politikai víziót vázol a *Generals*, a közeljövőben Kína katonai szuperhatalommá nővi ki magát, a terroristák kiirthatatlan termeszekként fúrják be magukat a civilizált világ árnyékos búvóhelyeire, az USA pedig megkérdőjelezhetetlen ostora az igazságnak és a törvénynek.

Generálisok. A *Command & Conquer* új játéktechnikai koncepcióval jelentkezik. Általánosságban elmondható, hogy az amcsik lesznek technikailag legfejlettebbek, a kínaiak a nyers erő hívei, a terroristák a sokkolás nagymesterei, de ez nem minden. A hadműveleti főnökök mindegyik szövetség berkeiben megtalálhatók, három-három specializált katonai erő vezetői ők. A klasszikus hadsereg, a légierő és a speciális csapatok irányítóinak használatát a szóló játékokban a nem lineáris történetvezetés során ismerhetjük meg, már ezzel is jelentős összetettséget kap a játék, hogy akkor a tulajdonképpeni kilenc választható "oldal" multiplayeres lehetőségeiről ne is beszéljek. Tehát ha az amerikai légierőt választjuk, napalmbombák és nagy távolságú rakéták állnak majd rendelkezésünkre, mint speciális fegyverek, míg a kínai gyalogság zergeket megszégyenítő tempóban ontja majd az ágyútöltelékeket és így tovább.

Az eddig nagyszerűen bevált kezelőfelület is megváltozik kissé, például a mozi élmény növelésének érdekében egy picinyi kapcsolóval az egészet eltüntethetjük, hogy a háborús látványvilágon kívül semmi más ne koszolja a képernyőt. Elmondható, hogy a Westwood egészen új alapokra helyezi játékát, mely sok mindenben elüt elődeitől. Talán riasztó lehet egyesek számára a 3D-s látványvilág összes kellékének beleépítése a grafikai megjelenítésbe, ezen kívül egészen más lesz a játékmenet és történet. Ezzel sok kockázatot vállal a fejlesztőcsapat, nem kérdéses. Ám az eddigi eredmények olyannyira meggyőzőek, hogy a világ játékos társadalma (és persze a konkurencia) egyre feszültebben várja a végeredményt. Valamikor jövő év elején. Jaj Istenkém, akkor jön az új *Doom* is, mi lesz itt?!

Balage

UNREAL II – THE AWAKENING

Kiadó: **Infogrames - ATARI**

Fejlesztő: **Epic / Legend Entertainment**

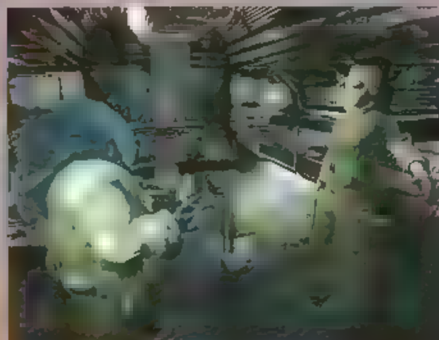
Eredet: **Egyesült Államok**

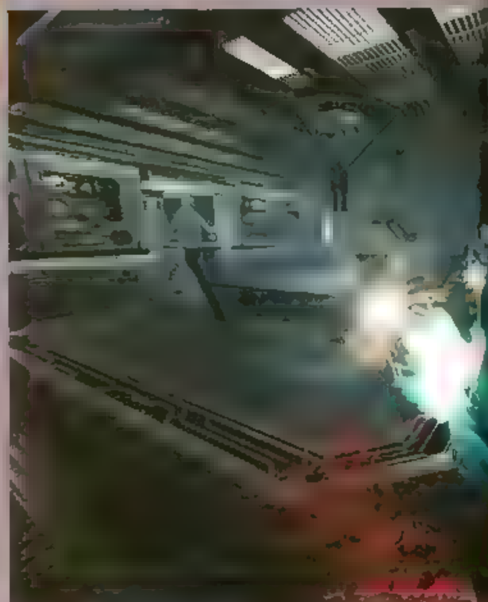
Formátum: **PC**

Megjelenés: **2002. negyedik negyedév**

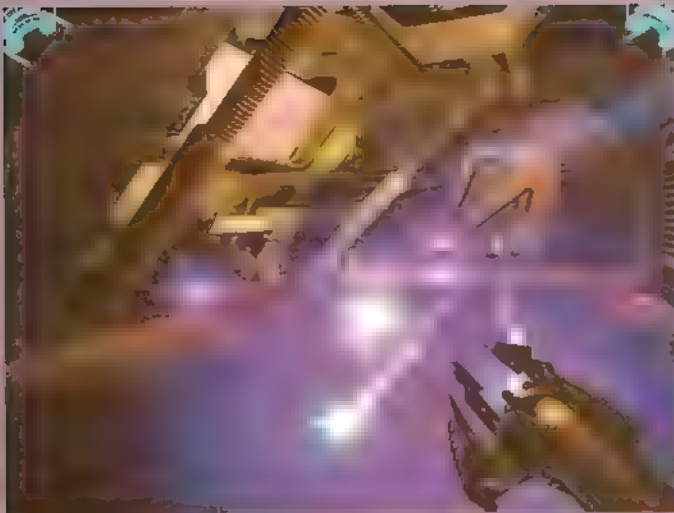
Web: **www.unreal2.com**







Ha valaki megpróbálja felsorolni a PC-s játékvilág legnagyobb legendáit, az ne felejtse el az FPS kategóriához érve az elsők között említeni az *Unreal*-t. Ha akkor nincs a *Half-Life*, ma az *Unreal* lenne minden idők leghíresebb akciójátéka, legalábbis az egyjátékos mezőnyben (**Ja, ha nem Neil Armstrong lép elsőként a Holdra, akkor... - Reiker**). Eközben egyik leszármazottja, az *Unreal Tournament* az első naptól kezdve a sci-fi multiplayer dobogó első fokáért lökdösődött a konkurens család éllovasával, a *Quake III*-mal, a mostanában napvilágot látó *Unreal Tournament 2003*, a kisunoka pedig már zsebre is vágta a címet (**Hol?! Merre?! – Reiker**). Legalábbis a *Quake* család következő játékosáig...
Ami a single player mezőnyt illeti, a *Half-Life* óta nem jelent meg a piacon potenciális trónkövetelő (pedig annak már lassan 5 éve, azóta jó 2 GHz-et ugrottunk teljesítményben...). Ezen akar változtatni az Epic szárnyai alatt dolgozgató Legend Entertainment az *Unreal II* megjelentetésével. Sokan persze már ennek a játéknak is megtalálták az ellenfelét a *Doom III* „személyében", de valljuk be, a két játék között túl nagy és túl sok lényegi különbség lesz ahhoz, hogy egy ringbe állítsuk őket. Na de félre az unalmas történelmi fejtegetésekkel és céltalan jövendőmondással - lássuk, mi a helyzet a remélhetőleg már tényleg majdnem kész Unreal 2 körül!
Amit mindenekelőtt tudni kell a játékról, az annyi, hogy a fejlesztők elsődleges célja egy mindent minden szempontból ütő single player FPS elkészítése. Lesz benne multiplayer is (erről később), de csak extraként (természetesen még így is indulhat a multi mezőnyben egy komolyabb dobogós helyért).
Ami a játék történetét illeti, meglehetősen egyszerű kis sztorit kapunk, viszont a részletek dühöngő tengeri áradatként fognak ránk zúdulni. A kezdeti és központi helyszín az Atlantis hadihajó, valamikor a 24. században. Egy csillagközi háború kellős közepébe pottyanunk, és valahogy rendet kell teremtenünk a háborúban álló hat faj között. Jelen lesz az első részből már ismerős Skaarj faj is, valamint újak is, mint pl. a Striderek vagy az „N" faj. A Striderek erősen bio alapú lények, különböző formákat fel tudnak ölteni, és kevés olyan mostoha felszíni körülmény van, ahol ne élnének meg. Az „N" faj ennél még érdekesebb. Összesen 3 példánnyal fogunk a játék során találkozni, de ne örüljünk előre. Ők ugyanis transz-dimenzionális képességeik segítségével egy adott időpillanatban egyszerre több száz vagy ezer ponton is jelen vannak a térben. Megölni lehetetlen őket, de ha rájuk lövünk egy megfelelően erős fegyverrel, a robbanás megzavarja a térben való materializálódásukhoz szükséges energiamezőt, aminek hatására az adott „másolat" eltűnik.
Mivel minden faj teljes mértékben különbözik a többitől, és mindegyikük az univerzum más-más erőforrásához nyúl a létfenntartás érdekében, így nagyon gondosan kell kiválasztanunk a megfelelő fegyvert, mielőtt harcba indulunk. A fegyvereket az általuk okozott sérülés fajtája szerint öt kategóriába sorolhatjuk: biológiai, elektromos, pszichikai, termál és fizikai. Az egyes fegyverek tetszés szerint szerelhetők különböző típusú lőszerekkel. Akad olyan gránát is, amelyik a detonáció pillanatától egy rövid ideig a hatótávolságon belül lelassítja az időt, de lesz olyan fegyverünk is, amelyikkel mikroszkopikus húsevő lényeket fröccsenthetünk a kevésbé szimpatikus támadóink alteste felé. Vagy ha olyan nincs neki, akkor még mindig célozhatunk kábé középre, az eddig mindenhol bevált ;)
Maga a játékmenet egyszerre összetett és lineáris. Lineáris, mert a fontos események előre meghatározott sorrendben következnek be, viszont a nagy akciók között rengeteg időnk lesz stratégiai döntéseket hozni, gyakorolni, vagy egyszerűen csak szájtátva bámulni a játék hihetetlen részletességgel kidolgozott világát. Mivel itt is alapvetően a harcról van szó, nyilvánvaló, hogy ezt a részt elég komolyan kidolgozták, és megpróbáltak minél több újdonságot belevinni. Az alapok már eddig is megvoltak, ugyanis az akcióküldetések rendszere az *UT* „assault" játékmódjára épülnek. Mindig egy védő és egy támadó csapat küzd, a cél pedig a fő objektum fölötti kontroll megszerzése, vagy megtartása. Hogy elkerüljék az agyatlan lövöldözést, a készítők jócskán belepiszkáltak a rendszerbe, az AI-t és a taktikát helyezve előtérbe; de természetesen a látványos, véres (vagy szikrázós, villogós) ütközetek nem maradnak el. Csak épp a játékos, mint parancsnok vesz részt a küzdelemben, és akár minden egyes katonának külön is adhat utasításokat. Ennek főleg a védelemben lesz nagy szerepe, hisz egy jól megszervezett védekező taktikával bármelyik épületet bevehetetlen erőddé változtathatjuk. A katonáknak itt is lesz nevük, de a fejlesztők ígérete szerint már nem mint faarcú gyilkoló robotok fog-













nak megjelenni, hanem mint személyiséggel rendelkező emberi lények. Így különösen fontos lesz majd mindenkinek a megfelelő utasításokat adni, mert egy-egy emberünk elvesztése sokkal komolyabb sokkot okozhat, mint eddig bármelyik hasonló játékban. A támadások hullámokban indulnak majd, ezzel is csökkentve a folyamatos eszement mészárlás lehetőségét. Hosszú, kemény és hősies küzdelmekre számíthatunk tehát, legalábbis, ha a fejlesztők állításai beigazolódnak.
Összesen mindössze 13 küldetést kell majd végrehajtanunk, de ezek között nem csak 100% harci küldetések lesznek, hanem néha bolyongani, keresgélni is kell majd, feltételezem, ezek lesznek a „para-epizódok", amik arra hivatottak, hogy a gyengébb idegzetű játékosokat a traumatológiára juttassák. Mindig nyitott kérdésekbe fogunk futni a játék során, és mindig lesz egy másik választásunk is, mint az, amelyik első pillantásra egyértelműnek tűnik.
A szereplők viselkedéséért felelős mesterséges intelligencia szintén korszakalkotó lehet, ha nagyobb problémák nélkül lesz képes funkcionálni. Érdemes pár példát említeni. Ha pl. az Atlantis fedélzetén sétálva valami irracionális dolgot művelünk, mondjuk egyfolytában ugrálunk, karakterünk egyre idegesebb lesz, és a vége akár orvosi kezelés is lehet, ami a játék végét jelentheti. Ugyanígy fel tudjuk majd idegesíteni társainkat is, de ha nem ez a célunk, komoly beszélgetésbe is bonyolódhatunk velük, amibe akár egy harmadik személyt is bevonhatunk.
Még nem említettem a játék grafikáját, és az azért felelős motort, pedig az egyik legkomolyabb technikai előrelépés várható ez ügyben (maga a grafikus motor már „dühöng" pár játékban, de ez még messze nem a végleges verzió). Minden bizonnyal az eddigi legmegdöbbentőbb látványvilágot varázsolják majd elénk az *Unreal II*-ben. A részecske-rendszer (por, füst, láng, folyadék) a Legend saját fejlesztése, amire méltán büszkék is, ugyanis eddig soha nem látott szintű valós megjelenítést értek el a segítségével. Az ígéretek szerint a program mindennemű teljesítménybeli zavar nélkül vált majd a külső és belső terek között. Amit szintén érdemes megemlíteni, hogy ha valaki a játék során egy bonyolult csőrendszernek vagy gépezetnek tűnő textúrát lát, nyugodtan sétáljon közelebb, és győződjön meg a véres valóságról, miszerint az bizony nem textúra, hanem valóságos 3D modell. A motor másodpercenként 50000 háromszög megjelenítésére képes (az *Unreal* 300 háromszögéhez képest) 60 fps sebesség mellett (kíváncsi lennék a konfigurációra is...). Ez a *Doom III* beígért 150000 poligonjához képest kevésnek tűnik, de egyrészt én személy szerint úgyis csak a szememnek hiszek, másrészt itt látható is lesz az 50000 poligon, míg a *D3* majdnem vaksötétben fog játszódni, szóval kicsit sántítanak ezek a számok.
A motor valószínűleg maximálisan kihasználja majd a DirectX 9 és mindenkori nVidia csúcsmodellek adta lehetőségeket.
Végül pár szó a multiplayer opcióról. Ellentétben az *UT* eddigi két epizódjával, itt igencsak szükségünk lesz legalább egy gondolkodni is képes játékosra csapatonként. Az agresszív harc ugyanis csak egy a rendelkezésünkre álló módszerek közül, amelyekkel elfoglalhatjuk az ellenséges csapat bázisát. Saját bázisunkon belül akár komoly kutatómunkát is folytathatunk, ami adott esetben sokkal hatékonyabb lehet, mint csak a katonai eszközöket preferálni. Képzeljük csak el a bázisunkat lerohanni kívánó ellenséges csapatot, akik megdöbbenten bámulják az addigra kifejlesztett energiapajzsunkat, míg közben mi tudósaink segítségével átteleportálunk az ő üresen hagyott bázisukra. Ez csak egy vízió, a valóságban a lehetőségek sok ezer kombinációja közül választhatunk majd. Nyilvánvaló, hogy a nagyobb többség megmaradt az *UT2003*-*nál*, de én bizakodva várom ezt a komoly kihívásnak ígérkező játékot!

-FREAK-

BROKEN SWORD
THE SLEEPING DRAGON

Kiadó **Revolution Software**

Fejlesztő **Revolution Software**

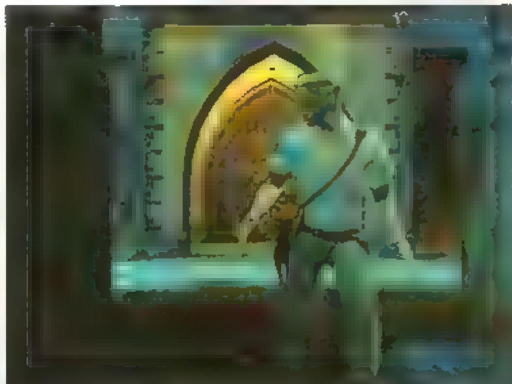
Eredet **Egyesült Királyság**

Formátum **Xbox, PlayStation 2, PC, GC, GBA**

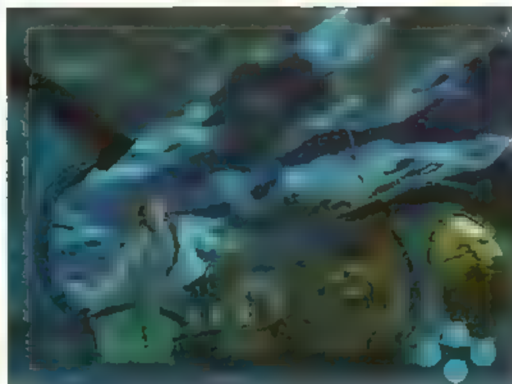
Megjelenés **2003. ősz**

Web **www.brokensword3.com**









A *Broken Sword* első epizódja (*Circle of Blood* vagy *Shadow of the Templars* – az alcím attól függ, hogy ki milyen kiadásban és platformon találkozott vele) a kilencvenes évek kalandjáték termésének egyik alapvetése volt. Nyomozás, a harmincas-negyvenes évek film-noirjaiból előlépett szereplők, veszett jó zene és hangulat – az adventure fanok nagykanállal habzsolták a Rebellion (**Revolution. – Reiker**) által összeállított ínyencsalátát. A második rész *(The Smoking Mirror)* olyan volt, amilyenek a folytatások általában lenni szoktak: töltött káposzta felmelegítve (csak hogy a kulináris hasonlatoknál maradjunk); az előzmények színvonalát ugyan nem érte el, de csalódást sem okozott. [Nem, Reiker-san, a töltött káposzta NEM jobb felmelegítve!] Akkoriban (1997 ősze) a kalandjáték műfaj már haldoklott, az igényes rajzolt kalandozások kiveszőben voltak, a *Smoking Mirror* egyike volt az utolsó hírmondóknak. Mindenki a poligonvilágok felé kacsintgatott, de nagyon keveseknek *(Gabriel Knight 3, Grim Fandango)* sikerült csak átültetni a régi jó edvencsörök hangulatát és játékmenetét az új technológia által meghatározott grafikai keretek közé. Négy évnek (és egy csúfosan megbukott *In Cold Blood*-nak) kellett eltelnie ahhoz, hogy a Rebellion (**Revolution. – Reiker**) vegyen egy mély levegőt, és megpróbáljon életet lehelni a *Broken Sword* szériába - és ezzel párhuzamosan nagybeteg, sokak által már eltemetett kalandjátékokba.

A harmadik rész a *Sleeping Dragon* alcímre hallgat, ugyanazokat a főszereplőket (George Stobbart, a kotnyeles ifjú amerikai és Nicole Collard, a bájos francia leányzó) vonultatja fel, mint a korábbi epizódok, viszont szakít az elődök festett / rajzolt grafikájával. Engedjétek meg egy kis személyes élményt: amikor tavaly év elején megláttam az első *Sleeping Dragon* képeket, nagyon megörültem. Gyönyörű, hangulatos hátterek és stílusosan megrajzolt szereplők mosolyogtak vissza rám – álomgrafika egy klasszikus kalandjáték számára. Aztán kiderült, hogy koncepció-terv az egész, a fejlesztők a *Renderware* csomagot használják (nincsenek vele egyedül mostanság) és háromdimenziós harmadik rész készül. A csalódottságom csak mostanában kezdett oszladozni. Az *ECTS*-en megtudtuk a történet felütését: George Kongóba utazik, hogy találkozzon egy titokzatos energiaforrást felfedező tudóssal, míg Nicole (illetve: egy Nicolenak tűnő hölgyemény) egy sötét szobában éppen meggyilkol valakit. Az ígéretek szerint az előző részekből további öt szereplővel találkozhatunk majd ismét, és újra szerepet kapnak a Templomosok is. A háromdés megjelenítés is szépen fejlődött az első (nem túl bíztató) in-game screenshotok óta: a jelenlegi képek gyaníthatóan már a játék végleges kinézetét ábrázolják, és igencsak meggyőzőek. A dimenzióváltás másik következménye, hogy ugrik a megszokott point & click vezérlés; hőseinkkel szabadon mászkálhatunk majd a helyszíneken.

A Revolution (**SIKERÜLT!!! – Reiker**) hál'istennek nem erőltette a szereplőket folyamatosan követő kamerát (a rosszul kivitelezett kameramozgás sok játékot tett már tönkre) hanem minden helyszínen rögzített nézőpontot használnak - bevallásuk szerint elsősorban azért, mert (ilyen módon is) filmszerűvé akarják varázsolni a játékot. George eszköztára is kibővült: héroszunk a mászkáláson kívül most már ugrani, mászni és verekedni is tud. Ez utóbbi (mármint a verekedés) sokakból rögtön előhozta a „jajj, tombraidert csinálnak belőle!" reakciót. Nem kell félni, fiatalok - a *Sleeping Dragon* továbbra is vérbeli kalandjáték, ahol a hangsúly az információgyűjtésen, a tárgyak felhasználásán / kombinációján és a problémamegoldáson van. Az akciók nem feltétlenül közelharcot jelentenek majd, hanem „akció-eseményeket" (a fejlesztők nevezik így őket), ahol bizonyos gombok gyors megnyomásával határozhatjuk meg, hogy mi történjen. Példa: lelépünk az útra, egy mellékutcából kocsi kanyarodik ki, és felénk hajt – ha sikeresen és időben nyomjuk meg a megkívánt gombokat, elugrunk; ha nem, akkor placcs. Az ötlet származási helye egyértelmű: a *Shenmue* QTE (Quick Time Event)-jeinek lenyúlásáról van szó. Utóbbi játék egyébként már bebizonyította, hogy a rendszer működik, élvezetes, és nagyon meg tudja dobni a játék hangulatát (mozi-feeling!) – feltéve, ha nem használják minden ötödik percben.

A *Broken Sword: The Sleeping Dragon* várhatóan 2003 harmadik negyedévében jelenik meg – mi már nagyon várjuk. Már csak egy kérdés maradt: mi / ki a csuda az a bizonyos Alvó Sárkány? Alig egy év múlva megtudjuk...

Liquid

LAST NINJA

Kiadó: **Simon & Schuster Interactive**

Fejlesztő: **Studio 3**

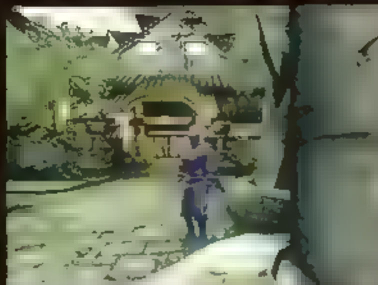
Eredet: **Egyesült Királyság**

Formátum: **Xbox, PC**

Megjelenés: **2003. március**

Web: **nincs**



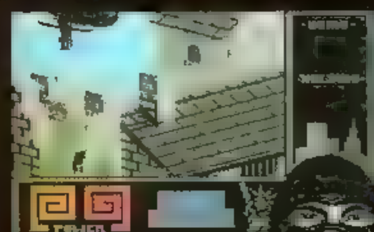




Commodore 64-en a System 3 1987-ben induló *The Last Ninja* trilógiája volt a legsikeresebb játéksorozat; több részét portolták más gépekre is, de a sorozat összes része – a *The Last Ninja Remix* című epizóddal együtt – csak C64-en található meg. A második rész 1988-ban, a *Remix* 1990-ben; a rajongók által kevésbé kedvelt, de grafikailag és zeneileg messze a legjobb harmadik rész pedig 1991-ben jelent meg. A játék motorja alapban az Ultimate izometrikus, úgynevezett filmation technológiáját idézte, azonban a hasonló játékoknál lényegesen egyszerűbb volt, nem volt benne 3D-s fizika, a háttér nem változott dinamikusan, fix útvonalon mozoghattunk, és általában 1-2 ellenfél vagy tárgy volt csak egy képernyőn. Grafikai szempontból mérföldekkel verte az akkori hasonló játékokat, sőt talán minden C64-es játékot: leginkább a látványvilága és a király zenéi tették a produktumot népszerűvé, és nem utolsósorban az, hogy készítői tökéletesen megtalálták vele az aranyközéputat az akció- és kalandjátékok között. A briliáns játéksorozatból máig összesen 2 millió darabot adtak el, de a kulisszák mögött nem mentek a dolgok ennyire olajozottan. Az első részt például a magyar Andromeda kezdte el fejleszteni, a grafikus, Hugh Riley (*Unreal 2*) is itt kezdte el a munkálatokat a vasfüggöny mögött, de a magyar programozók nem bírtak megfelelni az elvárásoknak - ekkor bízták meg az angol John Twiddy-t a feladattal. Aztán voltak olyan szituációk is, hogy a System 3 egyszerűen nem fizetett a fejlesztőknek (*Turbo Charge*, *Fimbo's Quest 1-2*, *Fuzzball* stb., de Anthony Lees-t, az egyik *LN* zenészt sem fizették ki máig sem), és sok olyan is, hogy leállították ígéretes C64 fejlesztéseket (*Haunted*, *International Karate Deluxe*, *Myth 2*, *Silly Putty*, *Deadlock* és sok egyéb).

A Studio 3 jelenleg is elég zavarosan működik; talán éppen jogi problémák miatt nevezték át a céget System 3-ról. A cégnél elég régen elhatározták és be is jelentették, hogy folytatják a sikersorozatot a negyedik résszel, ami eredetileg a *Last Ninja 4*, később a *Last Ninja: The Return* névre hallgatott, de valószínűleg a cég rájött, hogy a legtöbb játékos még fiatal, nem ismeri az első három részt, így a legjobb lesz, ha nem is utalnak a címben a folytatásra: egyszerűen *The Last Ninja* néven adják ki a negyedik részt is, mint az elsőt. Bár ez már a múlt homályába vész, úgy rémlik először 1999-es, majd 2000-es kiadásról volt szó, ezeket követte a 2001. június, 2001. karácsony, 2002. szeptember, 2002. karácsony és a legújabb, a 2003. március. Ugyanígy változékony volt a célgép is - eredetileg PC-re és PS-re, később PC-re, PS2-re, GC-re és Xbox-ra készült a játék, nemrégiben még a GBA is feltűnt a listán, majd a legújabb sajtóanyagokból (és website-okról) minden eltűnt az Xbox-ot leszámítva, a jelenlegi állás szerint talán csak exkluzív Xbox játék lesz belőle, semmi más (Talán. Ezt informátorom szerint készül PC-re is, ezért adtam ki az ukázt előzetes írására :) – Rolker). A képek alapján úgy nézem, a játék is legalább kétszer teljesen újra lett írva a nulláról: a legrégebbi képeken egy viszonylag ronda, előre renderelt, izometrikus, *Diablo* szerű alapmotorra épülő, prerenderelt figurákkal dolgozó játékot láthatunk, tehát gyakorlatilag nem sokkal többet, mint az eredeti játék színesebb, nagyobb felbontású, kevésbé ízléses verzióját. A legújabb képeken viszont egy teljesen más játék látható, ami a kor követelményeinek tökéletesen megfelel: teljesen 3D-s, nagyon részletes, poligongazdag és látványos, kamerakezelés terén third person nézetes, mint a *Tomb Raider*. Ami ebben a nagy káoszban jó hír, és valamennyire garancia arra, hogy ha valaha elkészül a játék, akkor nagyon jól meg lesz írva és tervezve, az az, hogy az első részek programozója, John Twiddy felelős a negyedik részért is. Ő többek között azt is elárulta egy interjúban, hogy a harcban automatikusan az ellenfél felé fogunk fordulni, és csak két gombot használhatunk majd, továbbá a játékban megfelelően fogják adagolni a kalandot, akciót, felfedezést és rejtőzködést, és az eredeti trilógia legtöbb kalandfeladványa is vissza fog térni egy az egyben (ötlethiány?). Sok új fegyver, ninja eszköz és varázslat is meg fog jelenni a játékban - a kard, bot, dobócsillag, robbanócső, légzőkészülék és csalogánypadló (kezdetleges riasztó) eszközök mellett lesz megkettőző illúzió, tűz, villám, forgószél és testelhagyó mágia is. Ebben a részben is Armakuni lesz a ninjánk neve, igaz ezúttal kék ruhába lesz öltözve, ellenségünk pedig továbbra is a gonosz Kunitoki sógun lesz; mellettük megismerhetünk egy új karaktert is - Makrin egy útmutató szellem lesz, ő leginkább a tutorial és help funkciókat látja majd el.

Tehát a folytatás most már elég jónak ígérkezik, nagyon szurkolunk, hogy ne Xbox exkluzív legyen, PC-n is megjelenjen, és most már ne kelljen sokat várni rá.

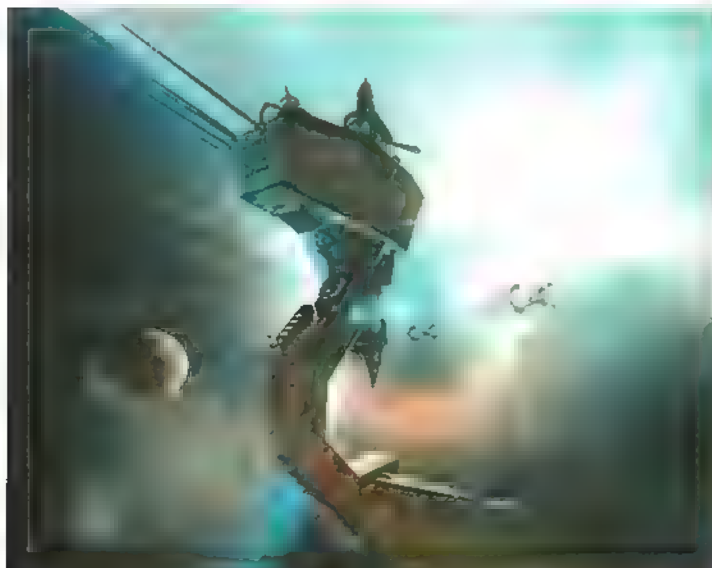


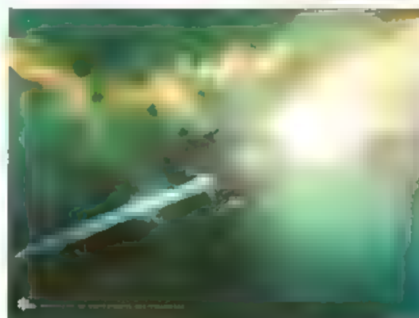




EVE: THE SECOND GENESIS

Kiadó: CCP hf.
Fejlesztő: CCP hf
Eredet: Izland
Formátum: PC
Megjelenés: 2002 ősz
Web: www.eve-online.com







Reykjavikban egy univerzum van készülőben. A legészakibb főváros egymást érő kávézóinak, éjszakai mulatóinak sűrűjében egy apró csapat naprendszerek alkotásán fáradozik. A planéták közti teret hamarosan százezer fő feletti populáció - kereskedők, politikusok, kalózok, fejpénzből élők, s még ki tudja miféle egyedek népesítik majd be. Mindennapi teendőikkel magányos kalandorok és érdekvédelmi szervezetekbe tömörült lények visznek nemsokára pezsgő életet a kozmosz nyugalmába. Párttagok és vállalattulajdonosok, tisztességesek és törvényen kívüliek. Mind különfélék, akiknek csak céljuk azonos: elismertség szerzése, ez pedig elsősorban pénz által érhető el.

Az *Eve: The Second Genesis* egy szigorúan kapitalista alapokon nyugvó játéknak ígérkezik. Végigjátszani gyakorlatilag nem lehet, hiszen nincs meghatározva a konkrét befejezése. Itt a győzelmet valóban a játékostársak egymás iránti tisztelete jelenti. Műfaját tekintve az *Eve* megközelítőleg űrbéli RPG / stratégia, ugyanakkor jóval több annál. Akció, gazdasági szimuláció, politika - attól függően milyen szinten veszünk részt benne. Minden csak az ambíciónkon múlik. Békés üzletemberként nyugodtan kereskedhetünk valamelyik védett, biztonságosabb zónában. Alapíthatunk saját vállalkozást, beindíthatunk gazdasági útvonalakat, szövetkezhetünk másokkal valamiféle közös cél érdekében. Ha pedig úgy hozza a kedvünk, nekiállhatunk kalózként kirabolni a békés üzletembereket. Ez esetben szükségünk lesz a megfelelően felszerelt harci hajóra, és nem árt távol tartani magunktól az illegális cselekmények után nyomozó ügynököket sem. Lehetőségeink ezzel még korántsem merültek ki. Bányászhatunk aszteroidákon, kutathatunk tudományos adatokat lakatlan területeken, indulhatunk felfedezőútra, de foglalkozásképpen még az űrt is tisztíthatjuk különböző hulladékoktól. Jártunkban-keltünkben pedig felrobbant hajók rakományait is begyűjthetjük.



Az *Eve* gyökerei nem titkoltan egy 1984-es klasszikushoz, az *Elite* című, [redacted] mikroszámítógépre írt, később számos platformra konvertált űrkereskedelmi játékhoz nyúlnak vissza. 1995-ben a későbbi lead designer, Dr. Kjartan Pierre Emilsson terve valamiféle *Elite* remake elkészítése volt, az eredetinél szebb, háromdimenziós grafikával és multiplayer opcióval. '97-re CCP néven már e munka köré szerveződött Izland legsikeresebb dotcom vállalatának, az Oz-nak jónéhány munkatársa (**Az Oz VRML úttörőcsapat, egy időben talán a legizgalmasabb avatar-habitat volt az övék. – Relker**). Habár az *Elite* képezi a játék alapját, nem ez az egyetlen program, ami hatással volt rá. Két korábbi online mű, az *EverQuest* és az *Ultima Online* szintén inspirálta a készítőket.

A közzétett képek alapján kijelenthetjük, a terv sikerült. Nemhogy szebb lett elődjénél (a kezdetleges *Elite-nél* amúgy sem nehéz :), de látvány tekintetében napjaink követelményeinek is bőségesen megfelel a program. Az idei E3 termés díjazásakor az *IGNPC* online-magazin a legszebb grafika kategóriájában jelölte. (A megtisztelő címet végül a *Doom III* nyerte el.) Az *Eve-ről* fellelhető anyagok, videók megdöbbentőek, első látásra CG animációk részleteinek tűnnek, holott valójában a játék motorjával készültek. Minden modell poligonszáma ezres nagyságrendű, a hátterek kinézeténél pedig már csak elkészítésük









elképesztőbb. Izlendon nem restelik ugyanis ötvözni a legmodernebb technikát a nálunk sufni-tunningnak becézett eljárással. Tudniillik a szemet gyönyörködtető, véletlenszerűen generált csillagködök, színpompás naprendszerek egy szerény, vízzel teli akváriumban készülnek. A vízbe lekvárt, tejet, joghurtot és szirupot csepegtetnek, majd egy hosszú bot segítségével terelgetik a játékfejlesztés eme enyhén szólva is rendhagyó kellékeit. Amint egy organikus formának beillő kép kialakul, az akvárium fölé rögzített nagyteljesítményű digitális fényképezőgéppel készítenek róla egy fotót. Ezt *Photoshop-ban* megfelelően átdolgozzák, majd a játék motorjába importálják. Így születik a valós idejű háromdimenziós űrbéli környezet, melyben a játékosok elsősorban futurisztikus űrhajóik alapján azonosíthatók.

Kezdéskor első dolgunk lesz a négy játszható faj közül kiválasztani, melyikhez tartozzunk. Az Amarr imperialista, bürokratikus és kegyetlen népség. A Caldari-k szorgalmas, kötelességtudó kapitalisták. A Galiente-ek kalandozó, szabadszellemű egyéniségek. A Minmatar-ok pedig eltökéltek, de gátlástalan és megalkuvó típusok. Az ötödik faj, a Jove nem játszható. Ők titokzatosak, misztikusak, nehezen behatárolhatók (**Lásd *Elite* féle Thergoldok. – Reiker**). Egyébiránt a fajok és az egész fiktív világ háttértörténetéről többórányi, meglepő részletességgel kidolgozott olvasnivaló található a játék honlapján.

A karakterek arcát - melyek a screenshotok alapján szerintem némileg dilettánsra sikerültek - egyéni ízlésünkhöz igazíthatjuk. Meghatározhatjuk csontozatunkat, hajszínünket, választhatunk ékszereket, tetoválást, szakállat és harci sérülésből származó sebhelyeket. Mindennek kereskedéskor, illetve másokkal való interakció során lehet megkülönböztető szerepe, mikor a partnerek ábrázata egy kis ablakban tűnik fel. (Egyébként vizuálisan mindenkit hajója, illetve annak neve és szériaszáma alapján lehet azonosítani.) Karakterünket ezúttal képességek (skill-ek) kiterjedt rendszeréből válogatva tökéletesíthetjük, nem pedig az erpégékben megszokott szinteken át való lépegetéssel. Több tucat skill áll rendelkezésre, mind különböző fokozatban. Készletek formájában vásárolhatjuk meg őket, de csakis miután rábukkantunk lelőhelyükre. Persze a leghatékonyabb csomag a legdrágább, ráadásul a legnehezebben fellelhető. Ezek mind cyberpunk regényeket idéző hardver kütyük, melyek közvetlenül az idegrendszerre csatolva fejtik ki jótékony hatásukat. Ehhez azonban el kell telnie bizonyos aktiválási időnek, ami lehet kevesebb egy óránál, de tarthat több napig is. Mindez valós időben mérve, függetlenül attól, hogy a játékos épp futtatja-e az *Eve-et*, vagy sem.

Az egyetlen irányítható egység egerünk alatt űrhajónk lesz, harcolni is ennek segítségével tudunk. Öt alapkategória áll rendelkezésünkre - a fregatt, a cirkáló, az ipari, az óriás és a csatahajó. Minden fajnak minden típusból megvan a maga egyedi változata, mégis az esetek többségében csak az első kettőt fogjuk birtokolni. Hajónk felrobbanása még nem jelenti automatikusan halálunkat - ideális esetben mentőkapszulánk a legközelebbi bázisra repít minket. Amennyiben ellenfelünk kellően alapos jellem, járművünk elpusztítását követően valószínűleg a pilótát sem fogja futni hagyni. Mindenesetre egy mentőkapszulát a hajónál lényegesen nehezebb lesz megsemmisíteni. Ha mégis sikerül, és karakterünk meghal, lehetőségünk van egy klónozott testben folytatni a játékot. Érdemes azonban még időben pénzt áldozni valami minőségibb darabra, mert ingyen csak az alapszériából utal ki számunkra klónt a program... ez pedig megszerzett képességeink elvesztését eredményezi. Hiába születünk tehát ugyanazokkal a sebhelyekkel újjá, az elhunythoz már nem sokban fogunk hasonlítani.

Az *Eve* társasjáték egy pénzközpontú univerzumban, ahol a barát szó olyan ellenséget jelöl, akit jövedelmezőbb élve hagyni. Zord hangulatú, nem mindennapi komplexitású, látványos alkotás lesz, ez biztos.

Stil.

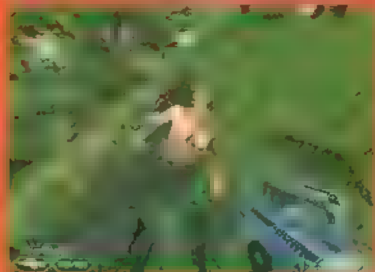
Masszívan online

Az 1997-ben alakult izlandi CCP (Crowd Control Productions) csapat célja olyan multiplayer játékokat alkotni, melyekben a mesterséges intelligencia szerepét minimalizálva a fő hangsúly a játékosok interakciójára esik. Filozófiájuk alapja, hogy nem a történet vagy logikai feladványok megalkotását tekintik fő feladatuknak; ehelyett a virtuális világot, annak törvényeit, a működéséhez szükséges eszközöket, tehát a játék kereteit készítik elő minél alaposabban. A kalandok, sorsok alakítását pedig már magukra a játékosokra bízzák. A CCP haladó gondolkodásmódjának eredménye reményhetőleg az eddigi legerősebb MMPOG (massively-multiplayer online game). Az *Eve – The Second Genesis* százezer résztvevő egyidejű online jelenlétét teszi lehetővé egy ötezer naprendszernél is nagyobb, szinte korlátlan szabadságot biztosító univerzumban. Százezer ember, azonos játéktérben! Ráadásul ez a világ állandó, nem szünetel akkor sem, ha egy játékos épp nincs vele kapcsolatban. Játékbéli karaktere akkor is él, létesítményei mások számára folyamatosan látatóak, sőt, akár el is pusztíthatóak.
Az egymással való kapcsolattartást beépített messenger, üzenőfalak és e-mail segíti... s ami a legfontosabb: a játék már 56k-s modemmel is tökéletesen játszható lesz.

FAR CRY

Kiadó: Ubi Soft
Fejlesztő: Crytek
[illegible]: Németország
Platform: PC, PlayStation 2, Xbox, GC
Megjelenés: 2003 második fele
[illegible]: www.crytek.de/games/index.php?s=xisle







N[illegible] technológi[illegible] volt. A[illegible] produktum [illegible] [illegible] a [illegible] [illegible] [illegible] Serious Sa[illegible] hiányosság [illegible] Komoly Sámuel [illegible] [illegible] ger a megduplázott [illegible] és a [illegible] Ami [illegible] új generációs kártyá[illegible] [illegible] volt [illegible] játék [illegible] [illegible] Far Cry.

A [illegible] kártás [illegible] szép nagy tábla [illegible] technológ[illegible] [illegible] kereske[illegible] játékok [illegible] ambícióval [illegible] nek az első szárny[illegible] [illegible] gyorsan összedobható arcade autóverseny vagy futurisztikus tankos [illegible] technológia [illegible] erős, de játéktervez[illegible] [illegible] zöldfülű fejlesztőcsapatokhoz. [illegible] Crytek! A Far Cry FPS [illegible] Saját szemszögű lövölde[illegible] [illegible] a fen többi [illegible] Komoly Samuel-féle [illegible] tisztelettel [illegible] roppant egyszerű nyomvo[illegible] követi, hanem ambiciózusan a Half-Life és a HALO fémjelezte magasságokba tör. A grafika alap adott: a CryENGINE [illegible] csúcskategóriás produktum, mely maximálisan kihasználja a harmadik [illegible] negyedik generációs GeForce-ok és a velük egy [illegible] versenyző kártyák grafikai erejét. A sziget partját [illegible] fodrozódó víz mossa, a növények [illegible] adóznak a hirtelen feltámadt szélben, az objektumok reális árnyékot vetnek – [illegible] szépen [illegible] padlóra [illegible] az áll. A játék javarész külső tereken játszódik (70-30 arány a kültéri pályák javára) [illegible] a motor





nagy[illegible] [illegible] hogy [illegible] százezres poligonszám [illegible] környezet [illegible] 150 [illegible] ez a szám nagyon kevés [illegible] de a [illegible] [illegible] a [illegible] alkalmazása miatt [illegible] [illegible] a [illegible] [illegible] és [illegible] [illegible] grafika persze még nem minden játék[illegible] fordulatokkal teli és [illegible] A Far Cry [illegible] próbálja [illegible] játék [illegible] [illegible] a sz[illegible] [illegible] gond a [illegible] [illegible] szokás a tör[illegible] [illegible] és a megkapóbb fák [illegible] erde[illegible] [illegible] továbbiakról. Egy biztos: a dolgok nagyon rosszra fordulnak, mint [illegible] és hamarosan marcona rosszfiúk hordái törnek [illegible] életünkre. Pletyka [illegible] kering egy [illegible] van [illegible] a Net sötét bugyraiban, hogy a későbbiekben nem csak marcona rosszfiúk, hanem marcona nem emberi teremtmények[illegible] reméljük nem a demóbeli dinókat használják fel újra [illegible]

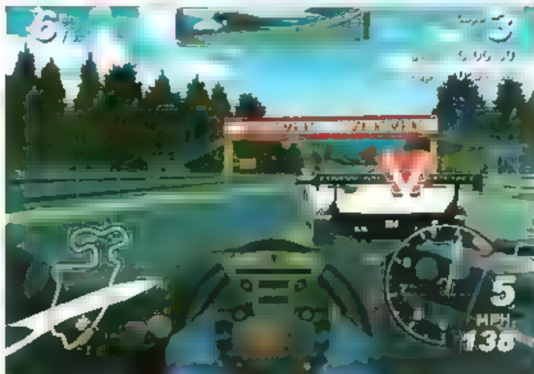
[illegible] hallottatok. Mi[illegible] [illegible] 20[illegible] [illegible] vagy [illegible] a jó öreg M[illegible] [illegible] közvetlen, de a [illegible] közé kapat[illegible] [illegible] Heckler & Koch [illegible] P90 vagy az M[illegible] rakéta[illegible] A Crytekné[illegible] nem első[illegible] a játék [illegible] büszkék, hanem az [illegible] forradalmi mesterséges intelligenciára [illegible] csapattaktikákat [illegible] harc közben [illegible] kommunikálnak egymással, felfigyelnek arra, ha váratlanul megrezdül egy bokor, vagy ha hirtelen szétreb[illegible] madarak (!). Az ember [illegible] [illegible] MI [illegible] a játékos [illegible] [illegible] odacsalhatod az őröket [illegible] és [illegible] tárgyakkal [illegible] terelve el üldözőid figyelmét. Az eddig látottak [illegible] alapján a Far Cry szép[illegible] nagyon szép, de hogy [illegible] nagyon jó e, azt majd meglátjuk, [illegible] meghozza valamikor 2003 tavaszán [illegible] figyelemmel fogjuk kísérni a sorsát.

Liquid

TOTAL IMMERSION RACING

Kiadó: Empire Interactive
Fejlesztő: Razorworks
Eredet: Egyesült Királyság
Formátum: PlayStation2, PC, Xbox
Megjelenés: 2002. november 1.
Web: www.razorworks.com/TIRsplash.html











Meglehet, hogy sose hallottunk erről a játékról, hiszen a nevét nemrég változtatták meg, hogy a forgalmazásnál a neve ne akadjon össze a *World Sports Cars* nevű játékkal. Tehát most még kevesen ismerik a *TIR* rövidítésű játékot, pedig könnyen lehet, hogy történelmet alakít majd.

AMI MEGSZOKOTT

A játék alapja a GT autóverseny-sorozatok különböző szintjei egészen az amerikai Le Mans szériáig. Ezeket az autókat nagyjából ismerhetjük a *Le Mans 24 Hours* című játékból. Ráadásul itt is karriert kell befutnunk. Akkor meg ugyanaz, mint a többi ilyen játék, nem? Hát nem egészen...

AMI NEM MEGSZOKOTT

Először is a karriermód. Nem csak simán a „megnyerjük és fellépünk a következő kategóriába" típusú dologról van szó. A karrierünket magunk alakítjuk, különböző tanácsok alapján, amelyek nagyban segítenek majd meghozni a helyes döntéseket. Nem maradunk tanácstalanul, ha a mérnököket kérdezzük a pályáról, vagy ha a menedzsereket a karrierünkkel kapcsolatban.

ÉS AMI A LÉNYEG

Az az AI, azaz a Mesterséges Intelligencia, amely az ellenfeleket vezérli. Nem csak mennek körbe-körbe a pályákon és próbálnak a lehető leggyorsabban haladni, ahogy eddig megszoktuk, hanem mind-mind más és más alapvető jellemvonás-csoporttal van felruházva. Van, amelyik fáradékony és van, amelyiknél a pályaismeret nem a legtökéletesebb; de van olyan is, aki éles szituációkban hibázásra hajlamos. Egyesek nem elég higgadtak, mások nem elég kitartóak, ha előzni próbálnak. És akár mi is kihozhatjuk őket a sodrukból. Ha nem vagyunk elég sportszerűek, akkor meglehetősen mérgesek lesznek ránk; ha nagyon felhúzzuk őket, akkor képesek és nekünk rontanak. Ha továbblépünk egy felsőbb kategóriába, és újra összetalálkozunk a már egyszer kilökött pilótával, még véletlenül se higgyük, hogy elfelejtette az incidenst! Nem próbál ugyan közvetlenül az életünkre törni, de éppolyan élénken emlékszik, mint a versenyzők a valóságban. Mint mondjuk egyesek az 1990-es Macao Nagydíjra. Ez egy Formula 3-as rendezvény volt, amolyan mesterek tornája, hiszen ide minden ország F3-as bajnokát hívták a csapatával együtt. Régebben Ayrton Senna is itt ért el győzelmet, amivel lehetőséget kapott egy F1-es szerződésre. A verseny tulajdonképpen két futamból áll, és az összidők alapján hirdetik ki a győztest. Az első versenyt egy finn versenyző nyerte, aki az angol F3-as sorozat bajnokaként érkezett. Mögötte, három másodperc lemaradással egy fiatal német tehetség ért be másodiknak. A következő napon felcserélődött a helyzet, de a finn három másodpercen belül volt a némethez képest, így jó eséllyel próbálta a végső győzelmet bebiztosítani magának. A német azonban az utolsó kör utolsó kanyarjából kijövet hibázott, és így a finn vetélytársának előzésre nyílt lehetősége. Amikor egymás mellé értek, a német nemes egyszerűséggel kilökte a riválist a pályáról, bebiztosítván magának a győzelmet. Évekkel később mindketten többszörös Forma 1 világbajnokok lettek, sőt a finn már vissza is vonult, de a barátai szerint soha nem felejtette el azt a pillanatot...

A sajtóanyaghoz tartozó képek magukért beszélnek, de az igazság szerint – ha az autók kidolgozottságát nézzük – mintha a *Le Mans 24 Hours* szebb lenne. Persze végső verdiktet csak a próbák után mondhatunk. Ami újdonságként hatott, az a fákon átsütő napfény, ahogy csíkokat rajzol a párás levegőbe... hmmm, nem rossz. Az autók felett egyébként kis háromszögeket láthatunk; ez nem azt mutatja, hogy ki kicsoda, hanem azt, hogy ki mennyire mérges ránk. Érdemes tehát figyelni: ha zöld, akkor semmi gond, ha sárga, akkor valószínű kezd az illető mérges lenni ránk. Ha viszont piros a jelzés, akkor jó lesz vigyázni magunkra, mert a végén még kitessékelnek minket a pálya szélére. Ha ez a piros háromszög kiegészül egy felkiáltójellel, akkor gyakorlatilag megkezdődött a vadászidény, és a célpont mi magunk vagyunk. Azért ne sóhajtozzunk; akkorra már valószínűleg valóban kiérdemeltük a közutálatot.

MIT VÁRHATUNK MÉG

Az említett GT autókon kívül – tizennyolc darab licenszelt járgány – valódiak lesznek a pályák is: itt lesz a régi Hockenheim, Monza, Sebring, de még a rockinghami oválpálya is. A készítők szerint nem a szimuláción lesz a hangsúly – ha már megírták ezt a forradalmi AI motort, akkor ez fogja meghatározni a játék lényegét. Személy szerint nagyon kíváncsi vagyok, milyen eredménnyel sikerül emberi érzelmekkel felruházni egy adathalmazt, de előre szóltak, arra figyeljünk, hogy ha már mindenképpen keményen vezetünk, akkor ne a legjobbakkal akasszuk össze a bajszunkat, hiszen ha nyerni akarunk, rajtuk mindig keresztül kell verekednünk magunkat. És ha ők eleve ellenszenvvel viseltetnek irántunk, akkor a saját dolgunkat nehezítettük meg.

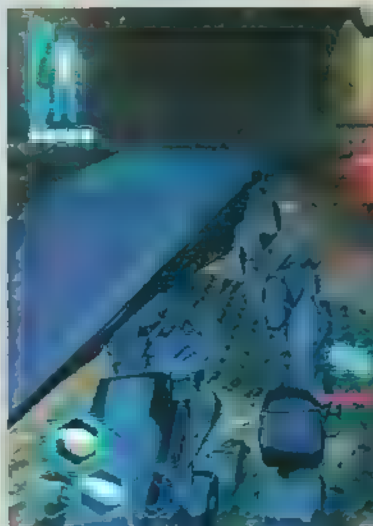
Patrik

DEUS EX
INVISIBLE WAR

Kiadó: **Eidos Interactive**
Fejlesztő: **ION Storm**
Eredet: **Egyesült Államok**
Formátum: **PC, Xbox, PlayStation2**
Megjelenés: **2003. november**
Web: **www.deusex2.com**











Deus Ex – beszédes cím. Az ezredfordulón az Ion Storm austini részlegének valóban valami istentől származó produktumra volt szüksége a túléléshez, ha nem akart a hosszú hajú önjelölt designer-istenség dallasi csapatának sorsára jutni – Romeroék négy és fél éven keresztül gyártott *Daikatanája* pár hónappal a *Deus Ex* tervezett megjelenése előtt bukott orbitálisat, általános vicceződés tárgyává téve a fejlesztőgárda pár éve még patinásan csengő nevét. Warren Spector és piciny csapata ezonban nem egyenlő az állandó ego-trippen tartózkodó John Romeróval és gárdájával – ők a különféle szexuális tevékenységekre felszólító reklámmondatok kiagyalása helyett (a *Daikatana* elhíresült reklámja 1997-ből: „John Romero will make you his bitch. Suck it down!") keményen dolgoztak. A *Deus Ex* tagadhatatlanul Spector korábbi sikerjátékából építkezett: a *System Shock* űr-környezetét lecserélték a közeljövő Földjével, a játék kissé nehézkes irányítását és interfészét a sokkal kézre állóbb *Thief* szerű keze és váltotta fel, a grafikai megjelenítésről pedig az *Unreal* engine gondoskodott. A játék jött, látott és győzött – magas pontszámok a szaklapokban, jó eladások a boltokban. Spector ismét megcsinálta. A siker nem csak hogy túlélést hozott a szakállas veterán divíziójának (Romeroék dallasi irodáját a következő év nyarán bezárta az Eidos) de fejlődési, bővülési lehetőséget is: az akkoriban szélnek eresztett Looking Glass Technologies (szintén az Eidos állt a leépítés háttérben) gárdájának krémje az Ion Austinnál landolt, magukkal hozva a *Deus Ex*-re is nagy hatást gyakorló *Thief* harmadik részét.

KONSPIRÁCIÓS ELMÉLETEK

A *Deus Ex 2* (alcíme is van a játéknak: *Invisible War*, azaz *Láthatatlan Háború*) története tizenöt évvel az előző játék történései után játszódik – egyelőre titok, hogy az előzmény három lehetséges befejezése közül melyik vált „hivatalossá". Egy biztos: a jó öreg JC Dentonnak ezúttal búcsút mondhatunk, a *DX2* elején négy új szereplő közül kell majd választanunk (mindegyikük Denton génkészletéből lett klónozva). A négy lehetséges főszereplő közül kettő nő – ez egy olyan lehetőség, amit Spectorék már az előző játékban is meg akartak valósítani, de végül idő- és helyhiány miatt (a játék nem fért volna rá a megcélzott egy cédére) dobták a dolgot. Már az előző rész is szépen körberepített minket a Földön (New York, Hong Kong, Párizs), és ezúttal sem kell majd egy városban eltöltenünk az egész játékidőt: a *DX2* Seattle-ben indul, a későbbiekben pedig Kairóba és Németországba is ellátogathatunk. A korábbi „nagyon sok helyszín van, futkározzon csak a játékos" szisztémát a „kevesebb, de sokkal nagyobb és jobban kidolgozott pályánk van, így nagyobb lesz a felfedezés öröme" rendszer váltotta fel. „Nagyon sok játékos nem fejezte be a *Deus Ex*-et, mert rengeteg (79) pálya volt benne. Most arra törekszünk, hogy nagyobb legyen a játékot végigpörgetők aránya" – mondja Harvey „Witchboy" Smith, a *DX2* project vezetője. A játék világa az előző részben kifejtett áldásos tevékenységünknek köszönhetően ugyan megváltozott, de a korábban megismert politikai csoportok és frakciók még mindig léteznek, sőt az első rész karizmatikusabb személyisége (mint például a hongkongi klánvezér, Tracer Tong) is visszatérnek.

VALÓ VILÁG

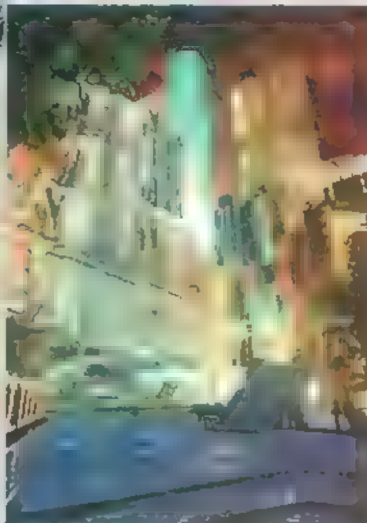
A *Deus Ex* játékmenete a valóság szimulálására épített: a játék által eléd állított problémáknak több megoldása volt, és csak rajtad múlott, hogy melyik utat követed. Ez a törekvés jellemzi a második részt, csak most már jóval magasabb színvonalon megvalósítva. A játék által használt *Unreal* engine (az Ion Storm az *Unreal Warfare* motort licenszelte) lehetőségeit a maximumig











kihasználva, és egyes részeit keményen módosítva próbálják megteremteni Spectorék a valóság illúzióját. Vizuális téren kőkemény támadásra számíthatunk az állkapcsok ellen – jobb, ha mindenki felkötözi őket, mielőtt először leül játszani egy rund *DX2*-őt. Tessék elfelejteni az első rész párszáz poligonból álló karaktermodelljeit: a folytatásban átlag háromezer poligonból épülnek fel a szereplők, de ezek a mostanság divatos polybump technológiának köszönhetően (a *Doom III*-nál, vagy a valahol errefelé bemutatott *Far Cry*-nál is alkalmazott módszer: a nagyon részletes, igen magas poligonszámú modelleken kialakított textúrákat húzzák rá a játékban alkalmazott a low / mid poly megfelelőjükre) úgy néznek ki, mintha tízszer ennyi háromszög alkotná őket. Az igazi nagy durranás azonban mégsem ez, hanem a *DX2* által alkalmazott árnyékolás-technika. A játék által preferált lopakodós / rejtőzködős / csendben gyilkolós játékmenet szinte üvölt a professzionálisan megvalósított fény-árnyék viszonyokért, és a második rész végre elhozza a tökéletesen beárnyékolt mennyországot. A *Deus 2*-ben mindennek reális, a fényforrástól függő árnyéka van: az egyik bemutató videón egy hatalmas mechának tűnő árnyékról derül ki fél perc múlva, hogy csak a folyosó végén mászkáló, az alulról történő megvilágításnak köszönhetően óriási árnyékot vető apró robotról van szó. Minden fény és árnyék dinamikus: mozoghatnak, megsemmisülhetnek – egy masszív robbanás után a szobában lévő fényforrások részben / egészben megsemmisülnek, a lelógó, villogó lámpatestek pedig zavaróan változó fényviszonyokat teremtenek a helyiségben. A *Deus Ex* folytatás fizikáját is hasonlóan gondos kezek készítik: idő hiányában az Ion egy népszerű, a való világ fizikáját modellező szoftvercsomagot (a *Havocot* – mostanság a Blizzard és a Valve is ezt használja) vásárolt meg, és implementált a játékba. Kőkemény előrelépés történt a hangok terén is: a *Deus* első részében hiába csuktad magadra az ajtót egy irodában, az odakint szobrozó őr pont úgy „hallotta" a benti szöszmötölésed, mint ha nyitott ajtónál tevékenykedtél volna. A második rész hangokat kezelő rendszere ennél jóval fejlettebb: a magadra zárt ajtó reálisan nyeli el a benti zajokat, a hangok visszaverődnek a falakról – egy rossz helyen és időben az asztalról levert virágos váza ezúttal végzetesnek bizonyulhat. A fejlesztők nem túl büszkék az előző rész mesterséges intelligenciájára: bevallásuk szerint a kiadás előtti utolsó hónapokban, rohammunkában dobták össze az egészet. A siker időt vásárolt a csapatnak, most van idő mindennel foglalkozni (Spector: „Addig nem szállítjuk a játékot, amíg nem vagyunk vele teljesen elégedettek!"), így az AI kényes problémájának megoldására külön specialistát (Paul Tozoru – az úr előzőleg a *MechWarrior* szérián dolgozott) hoztak a fedélzetre. Az új MI okos, kíméletlen, de egyben reális is – a stáb a „helyspecifikus viselkedésre" a legbüszkébb; ez teszi lehetővé, hogy egy őr másképp reagáljon ránk, ha egy tömeg közepén rohanunk (ilyenkor nyilvánvalóan kevésbé figyel fel ránk), mint amikor egy kihalt utcán mászkálunk (ott értelemszerűen jóval feltűnőbbek vagyunk). Apró, de a realitást nagyban fokozó lehetőség, hogy a járókelők ezúttal beszélgethetnek egymással. Ne az első rész előre scriptelt beszélgetéseire tessék gondolni, ezért most az MI a felelős – az utcák népe egy tizenötezer szót tartalmazó adatbázisból választja ki a pármondatos csevely tartalmát.

EGY PROBLÉMA – EZER MEGOLDÁS

Emberszimulátor – az FPS műfaj megszületésekor sok szakíró ezzel a szóval kategorizálta a saját szemszögből játszódó lövöldéket. A kifejezés csak most, a *Deus Ex* stílusú játékok megjelenésével kap igazi értelmet. A *Deus Ex* tényleg szimuláció akart lenni: valós helyzeteket tárt elénk, és azokra a helyzetekre többféle megoldást kínált. A *DX2* tovább megy: Spectorék kiirtják a játékból az első rész megkötéseit, eltűnnek a kényszerűen elbukott missziók (azok a helyzetek, amikor a sztori miatt nem tudtunk győzedelmeskedni) a kötelezően lefolytatandó tűzharcok – ha minden igaz, a *DX2*-t egyetlen gyilkosság nélkül végig tudjuk majd vinni. A feladatoknak nem három-négyféle, hanem rengeteg megoldása lesz, sokszori végigjátszást téve lehetővé – multiplayer móduszt éppen ezért nem is terveznek Austinban. Teljes immerzió a grafika, a fizika, a hangok és történet által: a *Deus Ex 2* kirándulásra invitál a valótlan jövő valós világába.

Liquid



Haegemonia

Jöttünk, láttunk, meggyőztek

sűrű bocsánatkérések után ránk a prezentációs szoba. Villogás, lekapcs, vakuk bekapcs. Kezdünk.

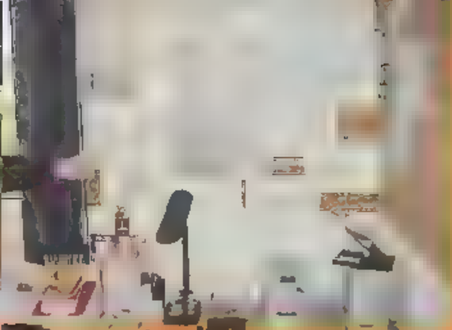
Káosz, fejetlenség, kapkodás. A **KByte** Kommandó tü...ságosan lassan, tü...ságosan esetlen... készülődött ...ostrohamra... Drót... nyitedi, ...quid-chan, BWC fotósként ...még azért ...ert... és a Fősze... készítő a ...az akciócsoportot. A megbeszélt időpont ...hoz képest késünk ...ilvánatban pimasz dolog.

A **KByte** ...keppe... ...ndít... az index porta... ...dott ...képe... előtt pontosa... a megérkezőt Digital Reality ...as pozíciójat ...gya... ...ottyog... Az ... vége egy a ...kereskedés kertesen ...gva ...a ... a tevedést ... hátraarc. A kopasz ...elegítős az elemberek ...autóvásárlási szokásait ...tapa... eszmefuttatásunk ...kezd... ...kor végre ...az agy... ...megérkez...nk ...kerülő ...rodánaz előtt a ...nk. Be...ató va csak egy gyo...s ...an ...sl ... az ...formációs tablára ...gel... ...tt ...t tanyár tenyérnyi hazánk ...gnevesebb fejlesztőgárdája. Enter gyorsan.

Ha még egyszer ...nyitón lennénk, ta...n s kerülne oktaéder alakzatban ...za... ...fe ...e... ...gy ...nen és egyszerűséggel k...csoportunk. Egyenesen Daubner „Dauby” Tamás (PR manager) és Fehér „Maselt” Gábor (executive producer) ...Haegemonia ...karja ba... Nem csepegtetik a szót:

„2104-ben járunk, a Mars kolonizálva, az ...lönleges nagy... ...szet... ...a vörös bolygó adja. A ...kai ...om ...or ...ig ... g a Földön a kolonizálóknak nincs beleszólásuk a döntésbe az ...lyes mi...indig rossz vért szül. Tárgyalások kezdődnek, de a marsi delegációt megtámadják, és megsemmisítik. A marsiak megkezdik a Földfelé tartó kereskedelmi forgalom feltartóztatását, a ...ok ...pedig elke... a hetet ennek fun... mint a történelemben már oly sokszor, ember ember ...k ...es farkasa. A háborús korszak ...zzik ...kkor ér véget ...vagy csak szünetel ...k tudja, mikor kényszeredetten megállnak az „univerzum ...eg...it” egy újonnan érkezett idegen civilizáció ...el ...e... ...a történetet nem közérdekű MAY információkat beolvasó markáns férfi hang, hanem Maseli szólal bambonja tolmácsolja. „A magyar szinkron éppen ezekben a pillanatokban készül, ...tesz hozzá. A történet gyorstalpaló után roham ...ptekke... belevágunk az első mars küldetésbe ...alternatív kampányként a földi erőket ...s választhatjuk, ekkor a marsi ...sszük másik oldalát ismerjük majd meg ...ot darab kereskedelmi hajó megállítása lesz a feladatunk. Gábor kijelöli a rendelkezésünkre álló vadászraj..., először rájuk nagyít, majd távolabbra húzza a kamerát, és elkalandozik a Naprendszerben.

A kommandó szótlan. A csillagászati adatok pontosságát kezdjük firtatni. Gábor a fejét rázza. „Nem a távolságok és a bolygók nagysága valóban nem fedi a valóságot” mondja, „ha valós arányokat használtunk volna, akkor több óráig tartana eljutni az egyik bolygótól a másikig. Próbáltuk, de teljesen hazavágta a játszhatóságot.” Az egyetértés halk moraja hullámzik át a prezentációs termen ... bár a **KByte** doktrínája szerint ha alternatív az univerzum, akkor legyen teljesen az - ne keverjük ide a Szoláris rendszert. Mindamellett ...első a játszhatóság, ez nem tudományos igényű ismeretterjesztés, hanem monumentális csatákat felvonultató űrstratégia.









Mindent a játékélmény szolgálatába állítottak: még a háttereket is egy fokkal világosabbra vették, hogy ne vesszen el bennük semmi. Közben a vadászraj utoléri az első hajót, gépeink tüzet nyitnak. Pár sorozat, a kereskedelmi hajó testén robbanások figyelhetők meg, az űrhajó hátuljáról apró darabok válnak le – a **KByte** pedig akkorát sóhajt, hogy beleremeg az LCD monitor. Sikerült a srácoknak. A bemutatásra szolgáló gép az erős középkategória képviselője, mégis a *Haegemonia* nagy felbontásban is akadástól mentesen fut rajta. Ami, ha figyelembe vesszük a játék által produkált grafikai effektusparádét, meggyőző – és szinte hihetetlen – teljesítmény. A kód optimalizálása miatt nem halmozták fel túlságosan a különböző látványelemeket – tették ezt igen helyesen; a furcsa helyzet az, hogy a program még így is FANTASZTIKUSAN jól néz ki. Nem egyedül a grafikus kártyák trükkparádéjából áll össze a kép, a látványhoz éppúgy hozzátartoznak a részletesen kidolgozott, feltextúrázott egységek – legyenek azok akár harci-, szállító- vagy polgári hajók, űrállomások, vagy bolygók, kozmikus ködök. Képekből, vagy akár videókból leszűrni, mennyire látványos a program, lehetetlen. Vagy mégsem az? Ha a Nyájas Olvasó egy pillanatra becsukja a kezében tartott lapot, pontos képet kap a játékról – igen, borítónk nem egyszerűen promóciós „render” – ez maga a JÁTÉK. Alapjáratban folyékonyan elcsatározunk hármas Pentiumon, kettes GeForce-on. Borogatást ide...

A kapitány jelentkezik be, és az életéért könyörög. Masell megkegyelmez, átvált a taktikai térképre (nagyon jól átlátható kétdimenziós térkép, egyetlen klikkel ki lehet rajta jelölni a távoli célpontokat), és becélozza a következő hajót. „Nem kell őket elpusztítanom, elég, ha leállnak,” tájékoztat minket – „ha hármat szétlövök az ötből, akkor visszarendelnek.” Csalódottságunkat nehezen leplezzük; látnunk KELL, ahogy egy hajó ripityára esik. Fortuna asszony felénk küld egy csókot: a küldetést rádióüzenet szakítja meg, egy földi börtönből szökött rabot kell eliminálnunk. Gábor célpontot vált – nem telik bele fél perc, és megkapjuk az áhított detonációt: a vadászok össztüzében a szökevény hajója lángolva atomjaira hullik.

Házigazdánk megállítaná a játékot, hogy válaszoljon a történet további részét érintő kérdéseinkre, de véletlenül a shut down gombra tenyerel rá – a gép azonnal lekapcsol. Az újraindítást felhasználjuk arra, hogy a játék technológiai oldala felől érdeklődjünk: mi a helyzet a motor nevét adó *Walker* című játékkal? A kérdésre titokzatos mosoly a válasz – szigorúan bizalmas dologba botlottunk – Gábor elhinti, esetleg találkozhatunk még valamikor / valahol a játékkal. Remek. A gép bebootol, Masell pedig ráérősen egy későbbi állást tölt be; a Mars-Föld konfliktus itt már lezárult, és az időközben feltűnt idegen faj körüli bonyodalmakkal vagyunk elfoglalva. Egy ismeretlen csillagrendszerben járunk, a **KByte** ismét dob egy hátast a grafikától: egy üstököst, majd egy fekete lyukat vizsgálunk be közelebbről, a vizuális megvalósítás abszolút csúcskategóriás. Említettük a napkitöréseket? Az M típusú planéták komótosan mozgó felhőtakaróját? Lélegzetelállítóak. Itt már vannak nagyobb hajóink is, Masell egy izmosabb ütközetre gyűjti össze a flottát. Itt az idő, hogy megrohamozzuk a kérdésekkel: Fejlődnek-e az egységek? Vannak-e hősök? Lehet-e kutatni és a felszínen csatázni? Mi a helyzet a multiplayerrel? Gábor ezúttal sikeresen pauzál, és megpróbál válaszolni az egyszerre három irányból záporozó kérdésözönre (BWC közben sikeresen megvakítja a céges *Mavica*-val). Tíz perc múlva már sokkal okosabbak vagyunk.

Az egységek bizony fejlődnek – egyre tapasztaltabbak lesznek a pilótáik, legénységük. A rendszer célja az, hogy a játékosok megtanulják becsülni a megszerzett tapasztalatot, ne (csak) az egyszer használatos gépezetek tömeggyártása felé tolódjon a hangsúly. Egységeink fejlődésével párhuzamosan az értékeik is javulnak; egy maréknyi veterán pilóta jóval nagyobb eséllyel indulhat megoldani egy-egy kényesebb feladatot, mint kétszer annyi újonc. Az általános fejlődés kulcsa azonban nem csak a tapasztalatszerzés – sok múlik a minket segítő bolygókon tevékenykedő kutatókon is. A planétákon kazalnyi technológia fejleszthető ki – a technológiai fán 200 tétel várakozik. A bolygók fontos stratégiai pontok, alapos védelmet kell köréjük szervezni; lakosságuk morális szintjét alacsony adókkal tudjuk magasan tartani – háború esetén viszont könyörtelen sarccal juthatunk gyors bevételhez. A bolygók körüli orbitális pályán építhetünk űrhajókat, űrállomásokat – az épülő űrállomás gyönyörű látvány, kicsit úgy néz ki, mint egy Borg kocka csupasz fémváza. Ugyanakkor felszíni egységek nincsenek, az *Imperium Galacticákból* ismert felszíni csaták ezúttal elmaradtak, nem bonyolítják a játékot – igazából nincs is szükség rájuk. Annál érdekesebb a kémkedés, amely ugrásszerű előnyhöz juttathatja a kalmazóját. A kémkedés rendszere a játék többi részéhez mérten kifinomult. („Pellus - a játék vezető tervezője, - egyszer kizárólag a kémekre összpontosítva nyomta végig a játékot, megítélése szerint roppant élvezetes volt,” jegyzi meg Masell beszámolója közben a helységet ciklusonként vizitelő Dauby). Kémeinkkel akár szabotázsakciókat is végrehajthatunk, felrobbantva az ellenfél nagyobb hajóit (ehhez persze megfelelő fejlettségű spionokra lesz szükségünk – a kémiskolában frissen diplomázott újonc nem fog csak úgy hajókat

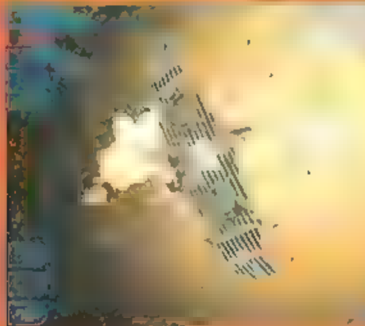












robbantgatni, vagy sok más módon törve borsot az ellenünk áskálódók orra alá. Mindazonáltal nem árt vigyázni és jól tartani a kémeket, elég kellemetlen lenne, ha éppenséggel átállnának a másik oldalára, vagy kettős ügynök szerepében tetszelegnének. A hősök jelenlétét érintő kérdésre is pozitív választ kapunk. A hősök különleges képességekkel rendelkeznek (egyfajta „karakterlapjuk" is van, ahol bevizsgálhatjuk a skilljeiket, tulajdonságmódosító pontokat adnak a velük együtt harcoló egységeknek. Legtöbbször vigyáznunk kell rájuk, véletlenül el ne halálozzanak – a történet szempontjából ugyanis kiemelt szereppel bírnak, mellesleg, nagyon szépen pakolgathatjuk őket az egyik hajóból a másikba.

Mase közben látványos győzelmet arat, de nem akarván félmunkát végezni nekiáll az ellenséges flotta által védett bolygó megtörésének. A bolygófelszínen robbanások jelzik a találatokat, a populáció rohamosan csökken. Házigazdánk mondani szeretne valamit, a pause után nyúl, a képernyő ismét elsötétedik, a gép újraindul. Közösen átkozzuk a mai billentyűzeteket, a szerkesztőségben már gondosan el vannak távolítva a gonosz gépet kapcsoló gombok a helyi krónikák, majd kihasználjuk az alkalmat arra, hogy átnézzünk a Digital Reality fejlesztőbázisának egyéb helységeibe.

A szűk folyosón jobbról nyílnak a két fejlesztőcsapat szobái, az elsőben a *Haegemoniát*, a másodikban a *Platoont* fejlesztő brigád szorgoskodik. Korábban külön dolgoztak a grafikusok, külön a programozók, most a „project room" szisztéma futja ki. Először a *Haegemoniás* szobába vezet az utunk. Nem a csend: egy tucat monitorra meredő arc, a társaság többsége a játék multiplayer módját teszteli éppen. A programozók között a **KByte** felfedezi magának a hazai PC-s demoscene egyik régi nagy sahárját, a „Yohat!" induláló kiagyalóját, TSC-t (ex-Twin Sectors Inc.), a viszontlátás boldog percei után a fókusz visszaáll a multi playerre. A cooperative mód implementálásával egészen különleges lehetőségeket tartogatnak számunkra a srácok: minden misszió, sőt, egy egész kampány lejátszható multiplayerben – ha elakadsz, csak felhívod a haverodat, akik becsatlakozik hozzád, így már sokkal nagyobb eséllyel győzhető le a kellemetlenkedő ellenség. Most, hogy a flotta ekkora mód... meg ... godtunk, vad ... fényképezni kezdünk, ... a fejlesztőket, ... hatalmas *imperium Galactica II* ... a ... grafikus képernyőj... látható részét a wireframet, az asztalon található ... üres üdítőspalackokat, ... mindent. A képek 90%-a természetesen hulladék, ... profi fotográfus hiányában a „mennyiség, nem a minőség" lesz az alapelve.

A fejlesztő szobából a hangstúdióba vezet az utunk, ... Fodor Tamás, Thomas, a játék vezető grafikusa vár minket – őt pedig a feladat, hogy bemutassa nekünk a játék effektus-szerkesztőjét. Thomas betölt egy tesztpályát, ahol a játékban szereplő összes hajó és urjármű megtalálható egy helyen. „Az effektszerkesztőt elég sokáig tartott kifejleszteni" – vág bele a dolgok közepébe merseken, elkeseredéssel, valószínűleg megérezte, hogy hamarosan ugyanezt a mesét elő kell majd adnia minden magyar lap derűsen toporgó stábjának. „Először megpróbáltunk más editort a céljainknak megfelelően átalakítani, de végül is egy teljesen, kizárólag a *Haegemoniához* alkalmazható szerkesztő megírása mellett döntöttünk. Megérte a fáradozást, mert később nagyon megkönnyítette és felgyorsította a munkánkat." Közben már mutatja is az effektusokat: egy minden létező fegyverrel felszerelt gömbszerű uhárgányból tüzet kezd a körülötte pihenő hajókra. Ahány fajta fegyver, annyi találat effektus. „Nem csak a hajótestre, hanem például külön a hajtóművekre vagy a pajzsra is lehet célozni." Egy nagyobb hajó pajzsa ... a következő találat a védőpajzs első része felizzik, majd elhalványul, mintha egy ... hez érne. A pajzs ... a tűzben a ... tengerében, a lövések most már a törzset érik. Minden egyes becsapódáskor darabkák szakadnak le a hajóból. Thomas egy pillanatra megállítja a játékot és a szerkesztőben százával mutatja a törmelékdarabkák számát a hajó körül... tölt be.

Tamás huncut mosollyal pöccinti meg az ... legsem ... és ... egy látványos robbanás kíséretében kettészakad, a két hajódarabon további terjednek a robbanások, végül mindkettő ezer darabra esik szét. „A nagyobb hajók után roncsok is maradnak, de ezek egy idő után eltűnnek, mert egy tisztességesebb csata során rengeteg roncs keletkezne, és ez nagyon visszadobná a framerate-et," közli, majd elárulja, hogy rengeteg féle detonáció van, fajtájuk véletlenszerűen változik, esetenként más és más effektust láthatunk. Közben ismét csatlakozik hozzánk Dauby, őt a cég következő játékáról kérdeznénk, természetesen elvetélt próba kozás a még be nem jelentett projectekre vonatkozó kérdéseket a világ összes fejlesztőcégénél mosoly és sajnálkozó, ... korok kísérik – Dauby is tapasztalt ... gyakorlathoz. Annyit mindenesetre elárul, hogy a jövőben korzulra kívánnak fejleszteni ... XX-el kezdődő, és Dobozra végződő ... berendezést preferálják ... mindenképpen ... Thomas közben ... a **KByte** ... *Demolition Man*im tatarr... és vadul robbantgatja az űrhajókat, a képernyőn éppen egy teljes ürbázis válik a tűz martalékává, a végső robbanás pont olyan, mint a ... *New Hope* végén a Halálcsillag pusztulása. Nehezen álljuk meg, hogy ne tapsoljunk, augusztus huszadikai tűzijáték hangulat ... el a szobában.

Búcsúzóul belehallgatunk a *Collector's Edition*-höz mellékelt soundtrack anyagába. Kreiner Tamás és Nagy Ervin instrumentális, lágy vagy éppen ellenkezőleg, ereket lüktető dallamaiba, melyekre természetesen most sem lehet panaszunk. Sőt! A játék alatt megbúvó dallamok észrevétlenül úsznak át az ütközetek lüktető tsunamijába, a váltás fokozatos, az élmény garantált. Megérdemelt volt az a *BAFTA*.

Mellesleg a *Collector's Edition* büszkélkedik még egy, a program által ihletett regénnyel is, a hazai tudományos fantasztikum nagy öregjének, Gáspár Andrásnak tollából. A honi szoftverboltok polcaira november elején érkezik – rajongói örömtüzektől övezve – a *Haegemonia*.

Mert megérdemeljük.

draco... ...ngatisstars... ...quid // Reiker





ncs egyszerű dolga Ruttmayer
Antalnak, a „Szakasz" Philos Labs-
emigráns pályatervezőjének a játékhoz

kas, túlságosan lenyűgözött akhoz, hogy e
tudjon szakadni a *Haegemonia* nyújtotta
örömöktől. Mikor azonban a (megtekintés
pillanatában még hang nélküli) intró első

Mayer logót követően, sutba dobunk

Ürstratégia teljes, végleges változatának
megszerzésére irányul (lehetőleg emberál-

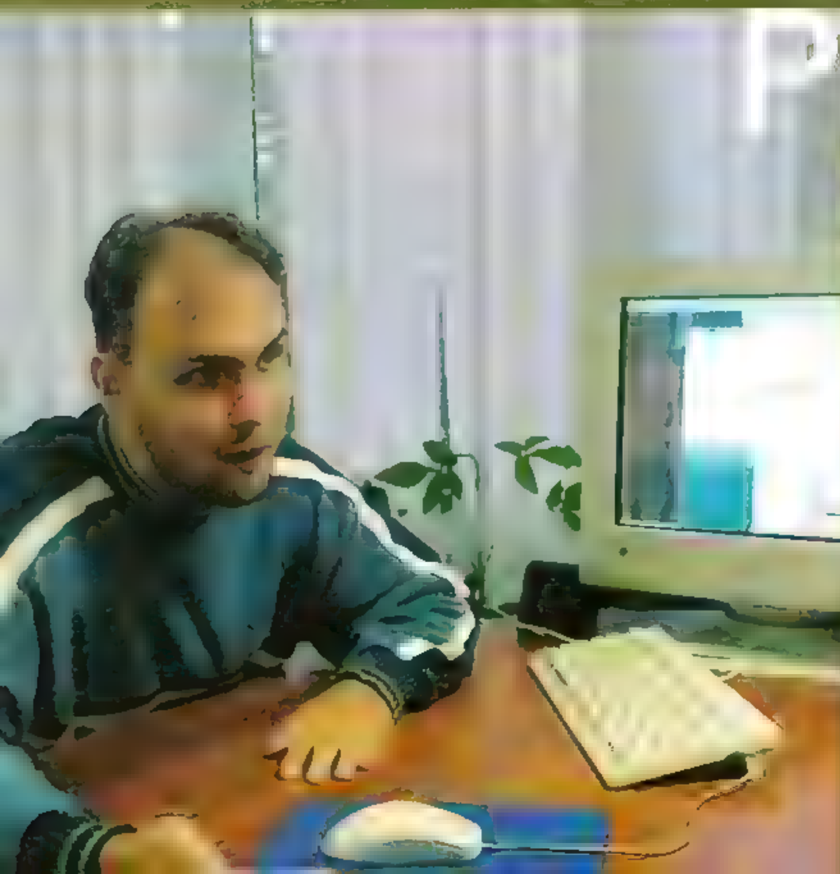
diaporáma körül zümmögne a virtuá-

- életnű, háborús makettek. Még javában

(Miszerint most tért meg a nyárpötö
szabadságáról; ha lehet, ne fotózzuk öt
mert túlságosan „relaxált" – a kérést

változatos misszió van," mondja, a KByte
pedig máris sorolja a szerinte „kötelező"
scenario-kat: lassú lopakodás a vizmo-

rizsföldön át a közeli falu felé, villámgyors





Platoon

get biztosító god mód után nyúl – kezdetét veszi

„Szükséges volt, hogy a katonák nagyobb mennyi-
ségű beléjük küldött ólmot is el tudjanak viselni.

friendly fire sem – egy ideig volt, de bizonyos fok-

mi nem attól sápadtunk el. Az ellenfél (látszólag

tól. „Ez nehézségi fokozattól függ,” mosolyodik

valóban inkább három dimenziós *Cannon*

Egy aknavetős „sárga ördög” éppen egy társát

páncélökllel terrorizál egy magányos amerikai
katonát – nem marad más hátra, mint belátni

velejárójával – vérrel, verejtékkel, szenvedéssel





ás ellentmondások mértékét. A **KByte** mindig is
csodálkozott azon a típusú hozzáálláson: ölnek

embert ölni dicséretes dolognak, ha arab / német

már rendes terroristának / bolsevikinek köztu-

A **KByte** véleménye: Azok az emberek, akik a
Platoon névű MÁTT veszik meg a játékot (gy.R.)

Aggasztó volt a bemutatott előzetes változatban

gy az idegőrlő összeakadást egy-egy keskenyebb

nek össze-vissza útkeresés közben. Értsd: kiadva
a céllokációt a páncélosok elkezdenek pörögni

NAGY pozitívum: A remekül megter-
vezett, akcióorientált helyszínek

készültek.
Beesteledik. Persze nem a játék-

t napszakokon, mint a klasszikus

struktúra is más. Alapvetően izgal-



elköszön, megköszön, és angolosan távozik.

és a szlovák Outsider *Call Sign: Charlie*-ja még

süti – amíg az ember nem kóstolta, fogalma sem

táp, és egy hóbagoly-köpet színű, összezuhant

nagy teszt novemberben – stay (pla)tuned.











Samsung World Cyber Games (Earthquake V.)

// célkeresztben a FoP klán

Épp mé abús, semm be meredő tekintettel toltam a madártejet – nagymamı vasárnapi ebédjének utolsó felvonását – az arcomba, amikor megcsörrent a mobilom. Meglehetősen dühösen vettem fel (ki a rák zakıat vasárnap kora délután?), |187|kmm kollégám volt a vonalban és angyali hangon érdeklődött, ugyan hol a francba' járok? Mondhatni a másodperc tört része alatt leesett a tantusz; nekem már rég a Samsung EarthQuake V-ön kéne lennem! Asztaitól felugrás, kocsiba be, vég.gszágu.dás a városon (az 50-es sebességhatár duplájának is többszöri átlépésével), a helyszín előtt közvetlen átványos ugratás hatvannal egy jól álcázott fekvőrendőrön (kocsi nullára ültetve, borzalmas koppanás, olajteknő majdnem eldobva), közben folyamatos mobil-kapcsolat kmm-vel a *Counter-Strike* döntő állásáról (FoP WS kontra xDk), közben saját magam szidása, hogy egy évben egyszer miért nem tudok időben odaérni egy ilyen jeles rendezvényre... Épületbe be, alagsorba erohanás és mit látok? Sehol senki, mindössze MorTe ül lógó fejjel magába roskadva a FoP klán főhadiszállásán. "Kikaptunk!" – informál MorTe. Ámulok.

Gondoltam hagyom, hogy végiggondolja a történteket, inkább körbeszaglásztam a teremben. Izgatott csoportok taglalják a *CS* döntő eseményeit, hamarosan érdekes információk jutnak a fülembe szabályellenes scriptekről, az óvás lehetőségét is feldobja valaki a tömegből és "szokás szerint" előkerü nek az önjelölt hangadók is, akik az "ingyen fém" szagára gyűlve, válogatás nélkül, dögkeselyűként marják a két döntős klánt, a FoP-ot és xDk-t. Eredményhirdetés. Lemennek a különböző kategóriák, a nyertesek meglehetősen visszafogottan örü nek a dicsőségnek, majd legvégül jön a nagy meglepetés, a *Counter-Strike* kategória győztesének a FoP Wh te Squad-ot jelentik be. Rövidesen már együtt ülök a fél órával ezelőtti állapotuknál láthatóan kisimultabb arcú bátor harcosokkal.

576 – Srácok, kezdjük a végén: amikor megérkeztem, éppen vége lett a döntőnek. Úgy hallottam, nem sikerült győznötök. Aztán végül mégis ti vettétek át a kupát. Mi történt? Szeretném, ha elmondanátok az olvasóknak, hogyan lettetek második kból elsők.

FoP – Ennek a versenynek kötött szabályai vannak. Mi ezek alapján küzdöttünk, egyetlenegy megrovást sem kaptunk a rendezőktől. Az ellenfél sajnos nem tartotta be őket.



576 – A verseny nemzetközi szabályok szerint folyik?

FoP – Igen, azok szerint, némiképp módosítva a hazai viszonyokhoz.

576 – Tehát valaki az xDk-ból nem tartotta be a szabályokat, ezért elvették tőlük a győzelmet?

FoP – Igen, ez történt. Hozzáteszem, azon nincs mit ragozni, hogy megvertek-e minket, mert... megvertek..., hogy milyen módszerekkel...az más kérdés.

576 – Egy ember neve merült fel, vagy az egész kláné?

FoP – Nekünk egyvalakiről beszéltek. Mindenképpen el kell mondanom, nem mi kezdeményeztük az ellenőrzést, a szervezőség maga csinálta, nekünk csak ennyit mondtak el.

576 – Mutassátok be a klánt.

FoP – A döntőben DoZeR, TeTRIS, KODIAK, PredaTor4 és MorTe játszott.

576 – Nagyon röviden beszéljetek arról, hogy mit jelent nektek a *Counter-Strike*.

FoP – Sport. Cyber sport. Komoly sport. Életforma! Hobbi.

576 – Hol voltatok tavaly?

FoP – Tavaly még más-más klánokban játszottunk. MorTe egyedül a "tősgyökeres" FoP-os.

576 – Lehet azt mondani, hogy a jelenlegi FoP korábbi "sztárklánokból" jött létre?

FoP – Valahogy úgy! :)

576 – Mi kell ahhoz, hogy valaki bekerüljön közétek?

FoP – Hahaha, csomóan szokták kérdezni, hogy lehetnek-e FoP-osok. Ez nem így megy! Mi azért látjuk valakin, hogy milyen játékos.

576 – Van egyáltalán olyan, hogy jelentkezik valaki és teszteltek?

FoP – Jelentkeznek, de jelenleg nem kerülhetnek be. Mi öten most már egy baráti társaság vagyunk. Több ez, mint egy egyszerű klán! Játékon kívül is szívesen találkozunk.

576 – Látom szponzorotok is van. Ez nekem azt jelenti, hogy profi szinten nyomjátok a *CS*-t.

FoP – Lehet így is mondani.

576 – Mi különbözteti meg a profit a hobbijátékostól?

FoP – Az időráfordítás. A pénzbefektetés. Tuningolni kell a gépeinket.

576 – Mi kell ahhoz, hogy valaki nagyon jó *CS*-s legyen? Született tehetség? Jó technikai feltételek? Miből "áll össze" egy jó játékos?

FoP – (Röhögnek a "született tehetség" kifejezésen) Kell egy nagyon jó gép és egy jó internet




PredaTor4





kapcsolat. Türelem is kell. Az interneten válhat az ember ismertté, sőt elismertté – ez is a válasz pél dául egy korábbi kérdésedre. Úgy lehet bekerülni a FoP-ba, ha a neten meg- és elismerik az ember nevét! De legfontosabb talán a "veleszületett" adottság. Itt van például MorTe, az őstehetség. Ő a *Quake* világából jött, bámulatos reflexei vannak. De egy bizonyos szinten túl már nem lehet "tanulni" a *CS-zést*. Talán, a tehetséget lehet pótolni sok-sok tapasztalattal..

576 – A netes és a LAN-os játék különbözik. Ti hol nyomultok?

FoP – Is-is. Interneten gyakorlunk többnyire, külföldi klánokkal.

576 – Jobbak? Mások?

FoP – Egész más minden...

576 – Hova tart szerintetek a magyar *CS* scene?

FoP – Valahol jó irányba halad. Példa rá ez a rendezvény is. Egyre több LAN buli is van.

576 – Sok támadás éri mostanság a magyar szervereket. Kiskirály, önhatalmú adminok és tahók nehezítik a tisztességes játékosok dolgát. Igaz?

FoP – Ez megy. Elkezdesz rendesen küzdeni, akaratlanul is kik é tanak csalónak. Még akkor is, ha FoP-os névvel jelentkezünk be. A legszebb az, hogy van olyan szerver, ahonnan rendesen ki vannak tiltva a "profi" játékosok. Profi jelzőt az "kap", aki rendszeresen lelövi az admint. (Röhögés...:) Sajnos nincsenek "hivatalos" reklámszerverek. Jobb lenne néhány ilyen is, ésszerű kontrollal.

576 – Hogyan készültök a klánháborúkra?

FoP – Kielemezzük a mapeken lehetséges szituációkat. Tanulmányozzuk a felépítésüket. Hova, mikor érdemes lőni. Tapasztalatokat gyujtünk. Átbeszéljük a hibákat.

576 – Láttam egy jópofa videótokat, amelyben nagyon henteltek. Falon átlövés, saroklövés, padlólövés.

FoP – (Harsányan röhögnek) Ezeknek a trükköknek MorTe a nagymestere. Egyébként hallani is lehet, hol az ellenfél, hová kell lőni. Kell egy jó fülhallgató, meg egy nagyon pontos egér. Le merem fogadni, ha valami olcsó egérrel játszanánk, nem teljesítenénk valami fényesen!

576 – Kedvenc map?

FoP – Eddig azt hittük, van egy, a Nuke, amin "verhetetlenek" vagyunk. Most már tudjuk, rosszul hittük. Emberek vagyunk, kiismerhetők..

576 – A magyar klánok kisujjban vannak?

FoP – Mondjuk úgy, ismerjük őket. Persze vannak meglepetések, mint például a Gec, ők úgy lettek elhíresztelve, mint egy netes klán, akik LAN-on nem nyújtanak semmit. Közben meg marha jót játszottunk velük! Meg nem szorongattak, de jobbak, mint gondoltuk. A másik pozitív csalódás az xDk, akik a mi pályánkon is meg tudtak fogni. Hozzáteszem, sokat edzettünk együtt, kiismertük egymást. Felkészültek azokból!



576 – Nem unjátok még az állandóan futó pályákat? Nem kellenének újak?

FoP – Próbáltuk az amerikai hivatalos mapeket, érdekes volt, de nekünk bőven elég a "magyar" pályákat észben tartani!

576 – Marad a klán így, ahogy most van?

FoP – Terjeszkedünk! Van már egy "junior" FoP is, Black Squad névvel, szintén *CS-znek*, ezen a versenyen harmadikok lettek. De nem csak *CS* szinten akarunk szerepelni, *Quake 3* és *RtCW* squadokat is szeretnénk létrehozni. A végcélunk az, hogy a FoP minden nemzetközi kategóriában is egyesítse a legjobb játékosokat!

576 – Mentek Koreába a világversenyre. Mit terveztek?

FoP – Nagyon komolyan akarjuk venni! Ismerjük a kinti klánokat, játszottunk már németekkel, osztrákokkal, angolokkal, svédekkel. Ki akarunk törni a csoportmérkőzésekből, jó lenne az elődöntő is.. Sok függ a sorsolástól! Tavaly nagyon megkaptuk, az a két klán játszotta végül a döntőt, akik a mi csoportunkból továbbjutottak! Persze ez nem szépít a tényeken..

576 – Komoly meccsek voltak?

FoP – Nagyon! Magyarországon sokkal könnyebb dolgunk van. Sőt, Kelet-Európában is jók vagyunk. Mondjuk a múltkor még az olasz menőket is elvertük.

576 – Jövőre is lesz EQ. Láttok-e olyan tehetségeket az itt szereplő klánokban, akik ha összeállnak, komoly erőt képviselnek majd?

FoP – A FoP Black Squadot is mi készítettük – és talán azt is lehet mondani, hogy fedeztük is – fel. Nagyon jól szerepeltek, büszkék vagyunk rájuk! Sok jó játékos van még más klánok tagjai között is. Egy év alatt sok minden változik. Nem tudhatjuk, addig milyen csapatok jönnek létre. Egy biztos, aki eddig még nem kezdte el a *CS-zést*, az nem valószínű, hogy egy év alatt annyit fejlődik, hogy "híres" játékos válhat belőle. Ritkán kerülnek elő a "semmiből" nagy harcosok!

576 – Mit tanácsoltok azoknak az olvasóknak, akik az interjú elolvasása után kedvet kapnak a *CS-hez*?

FoP – Játsszanak sokat. Játsszanak csapatban! Ne legyenek magányos Rambók! Ez egy csapatjáték, csak csapatban élvezetes. Jó érzés a többiek oldalán küzdeni. Jó látni, amikor néhány ember egy célért küzd, a dolog működik, és egymást segítik a cél érdekében!

(Ezúton szeretném megköszönni a FoP menedzsmentjének, Mc-nek és Gonosznak az interjú elkészítéséhez nyújtott segítségüket!)

[MCM]Martin







Videojátékok és politika

Amikor már nem a józan ész diktál

Az **576 KByte** mindig elhatárolta magát a politikai huncutságoktól, és ettől a jövőben sem kívánunk eltérni, meghagyjuk a témát a szakirányú lapoknak. Régóta tervezünk viszont egy olyan cikket / cikksorozatot, ami a videojátékok és a politika viszonyát mutatja be a játékgépek megszületésétől napjainkig. A múlt hónap történései aztán hirtelen nagyon aktuálissá tették a témát, így most belecsapunk a dolgok közepébe, és az aktualitásoktól indítjuk a vizsgálódást.

2002. szeptember elseje, Görögország: hatályba lép a július végén elfogadott 3037-es számú görög törvény, amely nyilvános helyen és magánterületen is tiltja mindenféle számítógépes és elektronikus játék használatát és birtoklását. A törvény hatálya kiterjed a handheld (hordozható – pl. Gameboy Advance) eszközön és mobiltelefonokon futó játékokra is, a *Windows* belső játékocskái (igen, az *Aknakereső* is) szintén a tiltólistára kerülnek. Az új törvény személyi hatálya meglehetősen tág: nem csak a görög állampolgárokra vonatkozik ugyanis, hanem az országba látogató külföldi turistákra is **(Ergo, ha Martin egyetlen héttel elhalasztotta volna hellászi nyaralását, az olyan kaliberű hír lett volna, mint Carlos Magyarországra ruccanása ;). – Raiker)**. A törvény megsértésének szankciója a pénzbüntetés, mely 5 ezertől 75 ezer euróig terjedhet (számoljunk csak: ez napi árfolyamon minimum 1,2 millió, maximum 18,4 millió forint – azaz csinos kis összeg), súlyosabb esetben pedig egy évig terjedő elzárás. A görög kormány szerint a jogszabály az elektronikus szerencsejátékok megfékezésére szolgál – valami bizarr oknál fogva a görög törvényhozók nem voltak képesek megkülönböztetni a hagyományos (és a társadalomra való veszélyesség szempontjából teljesen ártalmatlan) játékgépeket az illegális szerencse-automatáktól, így nemes egyszerűséggel – MINDENT betiltottak. A kád vízzel együtt kiöntött kisgyermek tipikus esete – mindez a huszonegyedik században, egy EU tagállamban.

A görög (és vele összhangban az európai) gámer társadalom egy emberként hördül fel: a legnépszerűbb görög online játéklapon tiltakozó petíció jelenik meg, ezt egy hét alatt több mint harmincezren írják alá. A törvény által közvetlenül (anyagilag) érintett netcafé-tulajdonosok próbapert fontolgatnak, ez két hét múlva meg is történik – a kávéház tulajdonosok önmagukat jelentik fel a rendőrségen, tiltott online sakkozás miatt. A tesszaloniki bíróság gyorsan dönt: a törvény alkotmánysértő voltára hivatkozva elutasítják a vádemelést, az ügyészség fellebbez. Közben folyik a törvény végrehajtása, Seressben, Larissában és Orestiadában a rendőrség gépeket foglal le, és letartóztatások is történnek. A tiltakozókhoz időközben csatlakoznak az európai játékgyártók, de olyan japán cégek is, mint a SEGA, vagy a Namco - az érintettek közös beadvánnyal fordulnak az Európai Közösséghez. A törvény szellemi atyja és legnagyobb támogatója, Apostolos Fotiadis (pénzügyminiszter-helyettes) hallani sem akar a törvény bármilyen módosításáról - szerinte a szigorítások politikai döntés következményei, és nem fogják az európai jogszabályok miatt visszavonni azokat. A tiltakozás hullámai egyre magasabbra csapnak, egy netcafé tulaj nyilatkozatában a tálibokhoz hasonlítja a görög hatóságokat.
Szeptember legvégén végre megszólal a józan ész hangja is, a több helyről a görög kormányzatra nehezedő nyomás meghozza eredményét. A pénzügyminiszter bejelenti, hogy a nem haszonszerzés céljából üzemelő elektronikus játékok kikerülnek a 3037-es számú törvény hatálya alól, így most már senkinek sem kell rettegnie attól, hogy bilinccsel a kezén távozik egy gyors *Quake III* meccs után.

A miérték és hogyanok kiderítése nem a mi feladatunk, de az eset több kérdést is felvet. Milyen mélységben szabályozható az online társadalom, és érdemes-e szabályozni egyáltalán? Miért nincsen megfelelő szakértőgárda egy kormányzat mögött, aki felhívná a figyelmét a szép új elektronikus társadalom rendhagyó felépítésére, és a hagyományos szabályoktól eltérő sajátosságaira?
Milyen mértékben mutathat fityiszt a törvényhozás a józan észnek?

Tessék elgondolkozni mindezen két rund *Counter-Strike* között, és erősen reménykedni abban, hogy a görög játékosok rosszkedvének hideg szeptembere intő példává válik mások előtt.

Liquid



Illusztráció // *Republic: The Revolution* © 1998-2002 Eidos Interactive, Elixir Studios

Recenziók

// TECHNOLÓGIA, MINT RAKFENE

Az alant elterülő „ál-bevezetőre" kapcsolódva elmés példaként hozta fel a középkor „értelmiségének" nagy dilemmáját valamikor a milleniumi év környékén a (Martin szerint általunk immáron egészségtelen mértékben bálványozott) brit *EDGE* magazin: „Vajon hány angyal tud egyszerre táncolni egy tű fokán?" Bármilyen furcsa, hasonlóan bugyuta kérdések foglalkoztatják a fejlesztőket és a játékosokat egyaránt a XXI. század második évének végén. Hány poligont tud az X vagy az Y engine megjeleníteni? Hányszorosa ez a rivális engine teljesítményének? A játékok és a játékgépek a technológiai viták kereszttüzébe kerültek: a PlayStation 2 ebben és abban tud többet, mint az „ócska, PC-s hardverből összetákolt" Xbox (Na és?!); a GameCube annyi objektummal zsonglőrködik, hogy a Sony szakemberei elsápadnak (Térdre kéne hullanunk?) – a PC persze, a megfelelő grafikus hidrogénbombával kiszerelve (ára természetesen akár a duplája is lehet egy jelen-generációs konzolnak) mindent csúfosan megaláz. X játék *Unreal* motort használ, Y *LithTech*-et, Z egyenesen a *Doom III* engine-t licenszeli majd.
Őszintén: KIT ÉRDEKEL?!
Senki sem hiszi, hogy a *Daikatana* akár MEGKÖZELÍTI a *Half-Life* minőségét, csak mert mindketten *Quake II* alapra épülnek... extrém DDR RAM hegyek, folyékony nitrogén hűtésű CPU-túlhajtás, buszok felhúzott sávszélessége, hihetetlen lebegőpontos aritmetikus kapacitás, MIP mapping, alpha blending, anizotrópikus filterezés, T&L. Technophilia minden sarkon. Alkatrész-fétis, poli-on-screen Isten, frame / second vallás.
Szemfényvesztés, olcsó cirkusz. Magára valamit adó fejlesztő tudja, hogy a játszhatóság az, ami VALÓBAN számít. Inciálisan túlságosan sok időt töltünk a technológia ragyogásának obszervációjával, pedig felesleges. Miután a játék megjelent, úgyis a JÁTÉKRÓL beszélünk majd. Kit érdekel, hány poligon van egyszerre képernyőn a *Counter-Strike*-ban? Mi a végteljesítménye a *Haegemonia* motorjának? Mekkora textúrák borítják a *Mafia* gengsztereit, vagy hány járgány rója egyidejűleg Liberty City utcáit?
Alapvetően, a technológiának LÁTHATATLANNAK kéne lennie – olyan tény ez, amit a legtöbb szoftver-összeszerelő csarnok előszeretettel elfelejt. Kevés ember figyel oda arra, mekkora szürkeállomány dolgozik a játék mögött – ideális körülmények között. Abban az esetben, ha ez az „intelligencia" nem retinába hajított gerenda... Az internetes fórumokon észt osztogató „hobbi-programozók" könnyedén demagógiával vádolhatók. Egyszerűbb arról fecsegni, mire képes a technológia; roppant nehéz arról, mivel javíthatja / színesítheti a játékélményt.

Hogy ennek a sok betűnek mi köze van a tesztjeinkhez? Ha a Nyájas Olvasó kettőt lapoz, könnyen arcon csaphatja az *Unreal Tournament 2003* értékelője.
Az *UT 2003* vitán felül GYÖNYÖRŰ és vitán felül jól játszható (függetlenül attól, hogy stábunk nagy része nem ezt a „szállunk a széllel, mint a győzelmi lobogó" jellegű játékmenetet kedveli). Ugyanakkor motorjának csillogásán-villogásán kívül nem sok újat tud mutatni. Új benchmark? Igen. Új élmény? Tévedés. VÉLETLENÜL SEM AZ.
Az **576 KByte** pedig a krémbe nem technológiájuk után, sokkal inkább belső értékeik alapján kívánja beválogatni a játékokat. Hiszen a játszhatóság és a játékélmény nem öregszenek, míg a technológia igen.
Rohamléptekkel.

Raiker



Arról, hogyan értékelünk

Az **576 KByte** tízes skálán pontoz, ahol – gyakorlatilag ezzel egyedül vagyunk az országban – ÉRTELEMSZERŰEN az ötös jelöli a középértéket, ergo az átlagos, közepes játékot. Ennek értelmében tehát az 1 pontos „játék" valójában nem is játék, a 2 pontos katasztrofálisan rossz; 3 pontot a súlyosan elrontott játékok kapnak, négyet az átlagos felhozatal nívóját alulról szemlélő termékek. 5 pontos az abszolút középszerű játék, 6 pontot az átlagon felüli kap – 7 pont jár a megkülönböztetett figyelmet érdemlő szórakoztatóipari produktumnak, 8 a nagyon-nagyon jó szoftver járandósága. Kilenc a jussa mindennek, ami spirituális élmény, ami RENDKÍVÜL JÓ. Tíz pontot évtizedenként talán egy fél tucat játék kap majd – jelenségek ezek: játékok, melyek új fejezetet nyitnak a történelemben. Az **576 Konzollal** ellentétben nálunk fél pontok nincsenek.

Arról, ami ott jobb

Kiadó: A játék forgalmazója Európában.
Fejlesztő: A játékot összekalapáló firma elnevezése.
Eredet: A program származási helye (földrajzi lokáció).
Rendsz: A fejlesztők által megjelölt MINIMÁLIS konfiguráció
Formátum: Milyen platformon érhető el a játék (a megjelenés sorrendjében).
Web: A játék hivatalos internetes honlapja.

UNREAL TOURNAMENT 2003

Kiadó: Inforgames - ATARI
Fejlesztő: Epic Games / Digital Extremes
Eredet: Kanada
Konfig: PIII 733, 128MB RAM, 3D 16MB
Formátum: PC, Mac
Web: www.unrealtournament2003.com

Ami már megjelenése előtt fogalommá vált, az elvárások nagyok, én meg kicsi vagyok. Mosakodás következik. Valami rosszindulatú szokás szerint a kiadók a legizgalmasabb játékokat alig pár nappal lapzárta előtt jelentetik meg. Frászt hozva ezzel a főszerkesztőre (ugye Reiker), aki gondosan titkolva elmeállapotát széles mosollyal nyújtja át a lemezeket sápatag tesztere kezébe. „Három napod van rá, ha nincs kész, szíjat hasítok a hájadból!" – suttogja kedvesen. Szemem már vörös, kezem remeg, szívem ki-ki hagy, de abba nem hagyhatom a meccseket. Csonkolófejszém forog, hullanak a botok, az időm kevés, hisz valamit Nektek is át kell adnom élményeimből, lehetőleg emberi nyelven. Legszívesebben VÁÓÓ-znék a látványtól és nyögdécselnék a gyönyörtől, és nyüszíteném hogy még és még és még. A cikk írása közötti szünetekben ezt meg is teszem. E titok közzétételével elárulom tehát: az *Unreal Tournament 2003* megfelel az igényeimnek, nagyon is, de ködös elmémben még nem látom kristálytisztán a végeredményt. Az alábbiakban ezért elsősorban a tényekre hagyatkozom, az értő kritika váratot magára.

KÖVÉR, DE NEM FALÁNK

Gépigénnyel kezdeném mesémet, mert nagy volt bennem a félsz. Masiném öreg, elavult, tamáskodtam tehát, hogy egyáltalán képes lesz-e elbírni az *UT2003* okozta megpróbáltatásokat. Kétségeim első körben megerősítést nyertek, a program három teljes lemezen terjeszkedik, installálás után ez több mint két és fél giga, ha a futása közben felemésztett lapozófájl méretét is hozzávesszük, simán karcolja a háromezer megabájtot. Kövér... Miután bekukkantott az 566-os Celeron tranzisztorai közé, megpöcögtette a GeForce2 GTS kártya diódáit, és ráleheit a 384 mega RAM-ra, kiosztott nekem egy 800*600-as felbontást, az ilyen-olyan grafikai részletességet vezérlő panelek pedig, legtöbb esetben a normális, vagy a közepes értéken maradtak. Ez volt az első, amit megnéztem. Jó, legyen egy kis fight, bele a közepébe: és végre kifújhattam a levegőt, mert nem képregényt kellett olvasgatni, hanem egy kiválóan játszható, és szerényen jelezve: cseppet sem csúnya játék lett a végeredmény. Pillanatokkal később már levegőért kapkodtam, mert megjelentek az ellenfelek és az *Unreal Tournament 2003* megmutatta, mire képes. Még egy utolsó szó az igényekről: kisebb pályákon, nem túl sok ellenfél szerepeltetésével a felbontást tovább tudtam emelni (1024*768), némileg a grafika részletességét is! ...de nem [illegible]



VÉRES SPORT

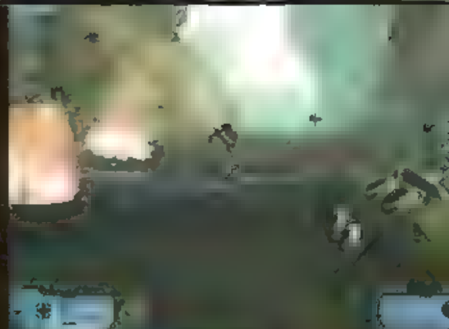
Észrevételem lenne több is. Az *Unreal Tournament* sorozattá válik; ha nem is évente, de legalább kétévente fogunk találkozni vele, csakúgy, mint a hivatalos, „reális" sportjátékokkal - például az EA Sports alkotásaival. A szabályok, a lényeg, vagyis a belbecs, ahogy mifelénk nevezzük, marad a régiben, de minden évben új ruhát kap a király. Szebbet, csicsásabbat, hajlékonyabbat, nincs is ezzel semmi baj. Az *UT2003* ruhájáról sokat lehetne mesélni, de nem érdemes. Minek? A mellékelt képek bizonyítják, hogy jelentős alkotással van dolgunk, melyről szavakat csépelni lehet, de betelni vele – nem.

Még egy észrevétel, amivel nem vagyok egyedül. A belbecs mégiscsak megváltozott, ez az *Unreal Tournament* játékmenetében már nem olyan, mint két évvel ezelőtti elődje. Beszüremkedett zsigereinkbe egy olyan csoda, melyet szerényen *Quake III*-nak nevezünk. A *Quake* mindenhol ott van, ebben az *Unreal Tournamentben* sokkal inkább, mint bármelyik elődjében. Lehet, hogy most sokan szívesen megnyomnák delete-gombomat, de mint említettem, az érzéssel nem vagyok egyedül. A fegyverek, a pályák még inkább, a vad öldöklések mind a *Quake III* hangulatát idézik, persze picit másképpen. Mégis ott bujkál az emberben ez az *Unreal Tournament 2003* számára nem feltétlenül előnyös érzés. Az egyéniség csorbulása, amiről



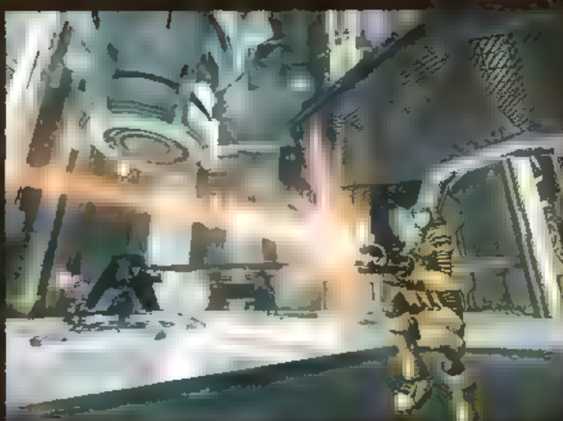












beszélek – bár lehet, nem kellene, mert az elképzelhető, hogy csak a rövid tesztelési idő alatt kialakult téves benyomás. De akkor is.

CSATAFAJTÁK

Az *Unreal Tournament 2003* öt fajta játékmódot tartalmaz – jelenleg. Hiszen máris ígérnek egy következő, szintén csapatmunkát igénylő ütközettípust, az Assaultot. Most az első a Deathmatch, bemutatni ugye nem kell, mindenki-mindenki ellen, lődd, ahol éred. A Team Deathmatch ugyanez még egyszer – csapatok között. Szintén jól ismert a Capture the Flag: az ellenség zászlaját kell bázisunkba cipelni - pontot csak akkor kapunk, ha a miénk a helyén van. Double Domination a jelenlegi kedvencem: fejlett csapatmunkát igényel, de rettenetesen pergő, vad játékmenetet kíván. Lényege, hogy a pályán két pontot (A és B betűkkel jelezve) kell egyszerre birtokolni. Ponttal akkor jutalmaznak, ha ezt a kényes és nehéz műveletet nem tudja az ellenséges csapat hét másodpercen keresztül megakadályozni. A Bombing Run már furcsább kreáció a magyar lelkeknek. Egyfajta amerikai fociról van szó. A pálya közepén található labdát (mely felvétel után vöröses, forgó gyűrűkként jelenik meg a hordozó körül) kell az ellenséges csapat kapujába (futurisztikus teleportkapu) dobni. Passzolni a lasztit lehet, akárcsak a tengerentúli fociban. Lényeges elem a saját kapunk védelme is, valószínű ez a játékfajta igényli a legkidolgozottabb csapatmunkát.

A Ladder szerepe szabályozza lehetőségeinket: a játékmódok közül kezdetben csak a Deatmatch nyitott, ahogy sikerrel teljesítjük a feltételeket, úgy nyílnak meg előttünk a következő pályák, de nem kell egy adott típusból az összeset megnyerni, hogy megnyíljon a következő játékmód első állomása.

A Roster érdekes újítás. Csapatunk összeállítása történik itt. Több tucat karakterből választhatunk magunknak társakat. Az igényesen kidolgozott figurákról némi vicces biográfiát és (ami fontosabb) tulajdonságaikat értékelő statisztikát kapunk. Százalékos értékek alapján minősítik a botokat, az állóképességtől elkezdve a lövöldözési pontosságon át a csapatmunkára kényszeríthetőségig. Egy-egy pályára összeállíthatjuk a legmegfelelőbb figurákat, majd a győzelmek után nem csak újabb pálya nyílik meg, de esetenként egy újabb eddig még látott, de ígéretes zsoldos jelentkezik csapatunkba; de le kell cserélni valakit, ha döntésünk pozitív.

A botok magatartása előzetesen is befolyásolható. A meccsek előtt öt-hat, jellemző magatartástulajdonság közül választhatunk, teszem azt érdemes egy kiváló célba lövő botnak a „védekező" harcmodort megadni és a bázis környékére parancsolni. Capture the Flag küldetések alatt. Igazán igényes, „betos" partit lehet összeállítani, ha jobban belemélyedünk, ami eddig tulajdonképpen nem volt probléma. A futás, a harc, a taktika különböző módozatait lehet minden figurán külön-külön beállítani (képességeihez illően), de ez még nem feltétlenül jelenti, hogy híven követi utasításainkat minden robot, hiszen egyfajta „személyiséggel" is rendelkeznek. Igazán remek!

Harc közben a „V" gombbal a Voice menüt aktiválhatjuk, melyben a harci helyzetek rövid leírását (pl. Base is uncovered!), szitkozódásokat (You like that? Die, bitch!), rövid, a botoknak címzett parancsokat (Freelance.), de akár a győzelmünk utáni örömtáncunkat is kiadhatjuk (Ass smack!).

BÖKŐK

Assault rifle: alapfegyverünk. Kicsi, de annál mérgesebb daráló. Sok kárt lövedékeivel nem tesz az ellenfélben, de hasznos pótlékként a néhány lövettel bíró gránátvetője kisegíthet minket szorult helyzetünkből.

Flack Cannon: sokak által ismert fegyver, repeszlövedékei még közepes távolságból is rendkívül veszélyesek. Érezhetően erősebb lett, mint a korábbi játékban. Gránátlövedékeivel jól lehet tisztogatni, a lőszer ilyenkor csak földet érése után szóródik szét.

Lightning Gun: szinte felvillanyozott ennek a szerszámnak a használata. Magasfeszültségű elektromos csóvát köp hihetetlen távolságra, sebzése rendkívül impresszív. Hatásos használatához elengedhetetlen a pontos célzás. Lehetőség van egy nagyoptikájú célzó rendszer igénybevételére is, de ilyenkor a látómező szűkül és nagyban romlik a környezet látványvilága. További tulajdonsága, hogy pár másodperces célra tartás után a célpont „jelet" kap, amit a lövedék bizonyos körön belül sikeresen meg is talál.

Minigun: csípőre kapása után csak tartsuk nyomva a tűzgombot, az eredmény végső igazságosztás. Alapesetben rendkívül tűzgyorsasággal megáldott, egészen pontos, nagy erejű fegyvert kapunk. Alternatív tüzelési lehetősége egy közelharcban hatásosabb, lassabb, pontatlanabb, de még erősebb fegyvert eredményez, melynek már a hangja is megrémiszti a kezdő ellenfeleket.

Rocket Launcher: a forgótáras rakétalövő. Némileg csökkentek képességei, hiszen elveszítette célkövető tulajdonságát, betárazni pedig már csak maximum három lövedéket lehet. Ezzel szemben szerintem tűzgyorsasága és a lövedék sebessége növekedett, ha rosszmájúan akarom mondani: elQuake-esedett.

Shieldgun: az a bizonyos különös technológiai hibrid. Alapesetben egy nagyon-közelharci fegyver, test-test elleni küzdelemben használható. Másik lehetősége pajzsot biztosít számunkra, mely nem csak felfogja a találatok bizonyos hányadát, de vissza is veri azokat. Mondanom se kell, nem ezzel a fegyverrel fogjuk megváltani a világot; amolyan vesszőt fejsze nyele, bár menekülés közben (pl. zászlómentési akcióban) lehet, hogy jól funkcionál.

Shock Rifle: az a puska jól ismert az *Unreal* világából. Piciny módosításokon átesett, így kiváló Railgun vált belőle. Első módban tűzereje növekedett; egy páncél nélküli, de százszázalékos életenergiájú ellenféllel két lövedék már végez. Viszonylag gyors és jó lehet vele célozni. Második tüzelési fajtája egy lilás energiagömb, mely jócskán kevesebbet sebez, de némileg területre hat és „meglöki" az ellenfelet. Sajnos ez a golyó mintha lassabbá vált volna. A „gömb felrobbantása az első típusú lövedékkel" trükk is veszített hatásosságából, mindezek ellenére erősen javallott a fegyver kezelésének elsajátítása, profi módon.

Ion Painter: a célpont sikeres megjelölése után, mely egy szinte teljesen ártalmatlan, kis energiájú lézerpöttyel történik, jön a durvulka. Mega-ion büntetés, becsapódás előtt kezelőjének is érdemes fedezékbe húzódnia. Telepítése rendszeres odafigyelést igényel...

Bio Rifle: savpöttyöket szóró drágaság, mellyel egész folyosókat lehet időlegesen járhatatlanná amortizálni. Néhányan szeretik, sokan utálják, főleg akiket éget a mütyür köpete. Alternatív módban felszív egy jó nagy adag trutymót, amit aztán a lábunk elé böffent. Ajánlatos a futás, hiszen a köpet megdagad, és gejzírként fröccsenti szerteszét ajándékait. Talán a legönveszélyesebb fegyver.

Link: szintén közkedvelt szerszám, kis energiájú lézerlövedékekkel piszkít, melyek pillanatok alatt nagy területet tudnak beteríteni. Célra tartás után érdemesebb a *Szellemirtókból* ismert energiacsóva használata, mely büntetés a testnek és a léleknek egyaránt.

Ion Cannon: telepített büntetőegység, ajánlott a terület legmagasabb pontján felállítani. Folyamatosan pásztáz célpontokat, ha sikeresen befog egyet, két Twett-os ajándékot küld neki.

Ball Launcher: új eszköz, csak a Bombing Run játéktípusban használható, egyszerűen a labdakezelő. A csapattársainknak passzolni, illetve a kapuba lőni lehet vele.

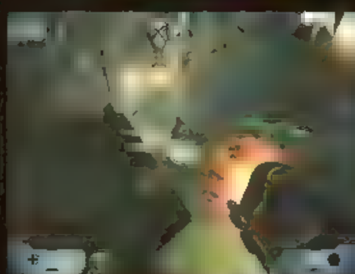
Translocator: a teleportáló eszköz, melynek profi használatával érdemes az őrületbe kergetni az ellenfeleket.

Redeemer: minitöltet taktikai atomcsapó, messze a legerősebb szerszám a játékban. Egy lassú, de borzasztó hatóerejű rakétát lő alapesetben, legfőbb figyelmünket fordítsuk a menekülésre a ravasz meghúzása után. Második lehetőségként magát a lövedéket irányíthatjuk, a rakéta szemszögéből, természetesen sebezhetetlenek vagyunk. Hogy a fegyver nehogy tönkretegye a játékélményt, csak egy lövés leadására képes.

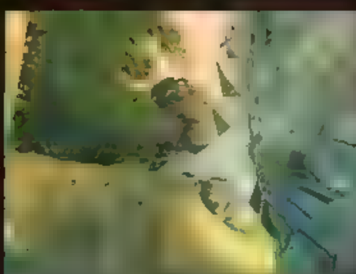












EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

Spree: ha öt ellenfelet sikerül egymás után kivégezni, anélkül hogy elhaláloznál, a Killing Spree elismerést kapod. Ha tíz ellenfél bukott el kezeid által, Rampage szintre lépsz; sok van még ezen kívül, cél a legyőzhetetlenség!

Dodging: opcionális lehetőség, melyet ki-be lehet kapcsolni. Ha kétszer egymás után nyomjuk le valamelyik iránybillentyűt, karakterünk „elvetődik" abba az irányba. Tapasztaltabb játékosok biztosan előszeretettel alkalmazzák majd.

Headshot: a pontos célzás nem sebez többet az ellenfélen, de ha sikerül leszakítani buksiját, vállveregetést kapunk.

Adrenaline: érdekes újítás a játékban; az életerő és a pajzs mellett megjelenik egy harmadik személyes mérőszám is: az adrenalin szintje. A pályákon öt egységet tartalmazó bogyókban szedhetjük fel őket, egészen száz egységig. Különböző billentyűkombók alapján lehet felhasználni. Négyszer egymás után „előre": sebességnövelés, négyszer „hátrafelé": száz életerő pont fölé regenerálódás. Ha valamelyiket kiváltottuk, már nem lehet módosítani a hatást, míg az adrenalin szint nullára nem csökken. Kiváló ötlet, további összetettséget ad a játéknak.

VISZLÁT WAREZ!

Az Epic elhatározta, hogy komolyan fel fog lépni a nemkívánatos on-line játékosok ellen, legyenek az akár egyszerű kalózkópiát használó userek, netán a játékmenetbe belezavaró csalók. Szerintük komolyan fel kell lépni a vásárlók érdekeiért, hogy komoly szellemben folyhassanak az interneten keresztül megrendezendő versenyek. Felkérték ezért Dr. Sin bácsit, aki az anti-cheat project vezetője, hogy vegye elejét a netes huncutságoknak. A doktor úr több mint fél évig dolgozott a megoldáson, ami jelenleg még működik, ki tudja meddig. Magyarán a CD kulcs felértékeléséről van szó - ha egyszer egy kulcs már bekerült az adatbázisba, többé nem lehet másnak ugyanazzal próbálkozni; Magáért beszél, játék: egyé.

ZENEBONA

A hanghatásokra mindig is büszkék lehettek az *Unreal* fejlesztői, most is kielégítően jól sikerültek a fegyverek hangjai, a robbanások, vagy az eleső, szétesső testek puffanásai. Viszont kevésbé vonzóak a beklabálások, a százötvenszer hallott káromkodások előbb-utóbb visszatetszést kelthetnek, és keltenek is; nem baj, ki lehet kapcsolni (Hála az öt világvallás minden istenének. – Reiker). A bemondó hanghordozása szintén nem nyerte meg a tetszésemet. Dominációs játékokban ettől a hangtól rögtön viszketni kezd a tenyerem, bár lehet éppen ez volt a cél. Zeneileg sokkal visszafogottabb lett a játék, igazából fel sem tudom idézni magamban, milyen háttérmuzsikák szólnak, ellenben az első *Tournamenttel*, ahol kiváló, játékokban addig még nem nagyon hallott, progresszív elektronikus zenei megoldások voltak hallhatók. De elég ennyi kukacoskodás. Igazán nem az audio rész fogja eldönteni, milyen játék az *UT2003* (Ugyanakkor az említett hangok oroszlánrészt tépnek maguknak a döntésből, melynek eredményeképpen sikerült örökre száműznünk a játékok a szerkesztőség repertoárjából. Marad a HL / CS. – Reiker)

MILYEN JÁTÉK?

Az idő adja meg a választ. Két hét, egy hónap kemény nyüstölés után már mindenki határozott véleményt formálhat a műről, mely nem lesz elhamarkodott. A számtalan karakter, a háromtucat, túlnyomórészt jól kitalált, de néhol túlzsúfolt pálya kiismerése után. Az összbenyomás mindenesetre jó, nagyon jó. Az *Unreal Tournament 2003* sokáig a figyelem középpontjában fog maradni. Megkockáztatom az agresszív, pergő (és nem a taktikai) lövöldözős játékok trónjáról lelökődöl a *Quake III* részét; annál is inkább, mert a jövő nagy reménységei, mint a *Duality* vagy a *Doom III* elsősorban a történetközpontúság felé fordulnak, ahol nem lehet harmincketten egyszerre verekedni úgy, mint itt.

Értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	7
[illegible]	8
Audio:	8

tanítani fogják az iskolákban

némi kvékezedés érezhető

7/10

BATTLEFIELD 1942

Kiadó: **Electronic Arts**

Fejlesztő: **Digital Illusions**

Eredet: **Svédország**

Konfig: **PIII 500, 128MB RAM, 3D 32MB**

Formátum: **PC, Xbox**

Web: **www.battlefield1942.com**









Több mint egy éve már, hogy szájtátva bámultuk az EA előző hasonló témájú játékáról, a *Medal of Honor: Allied Assault-ról* bemutatott partraszállós videót. Aztán kijött maga a játék, eljutottunk a partraszállásig, és az élvezettől szinte remegve újra meg újra végigcsináltuk (**A populáció nagy részénél inkább a gyenge hardver remegett, azért kellett újra és újra nekifutni a dolognak... - Reiker**). És akkor feltűnt valami... A második alkalommal még csak tudat alatt derengett, de a harmadik nekifutásra egyértelművé vált: ez előre meg van írva; ahányszor elkezdjük, annyiszor fog ugyanaz történni, az égvilágon semmi beleszólásunk nincs a történésekbe. Amikor a semmiből előtűnő katonák is rendre hátba lőttek az előzőleg kitisztított bunkerekből, akkor sokunknál elszakadt a cérna. Hihetetlen volt, hogy egy ekkora kiadó képes ilyet elénk tolni. Bár többjátékos módban kimondottan jó volt, de a végigjátszásnak több köze volt egy C kategóriás *Rambo* képregényhez, mint a valós háborús történésekhez. Bennem egy világ omlott össze, és az addig fényesen ragyogó EA logo valahogy megfakult. De eltelt pár hónap és új reménysugár csillant fel kezdődő depressziom fekete egén. Megláttam pár képet a készülő *Battlefield-ről*, és elolvastam a hozzájuk tartozó cikkeket. Félszeg mosoly jelent meg az arcomon, de amikor megtudtam, hogy a fejlesztő a svéd Digital Illusions CE, ki mertem jelenteni, hogy itt a felmentő sereg, az EA tisztázta magát, és végül mindenki megkapja, amire vágyik.

Lássuk hát, igazam volt-e háromnegyed évvel a megjelenés előtt!

SCRIPTEK VS. BOTOK

Előre jelzem, hogy helyenként összehasonlítási alapként szerepelni fog a *MoH:AA* és az *Operation Flashpoint*, de nem minősíteni szeretném ezáltal a szóban forgó játékokat, csak érdekességként állítom szembe a különböző elemeket.

Az egyik alapvető újítás, amivel találkozhatunk a *BF-ben*, hogy a készítők maximálisan mellőzték az előre programozott cselekedeteket, ezért a játékban csak és kizárólag „gondolkodó" botok oldalán és ellen fogunk harcolni (ez így önmagában nem újítás, de a hasonló jellegű játékoknál ezzel még nem mertek próbálkozni) (**Mondtam: DID féle *Wargasm*... - Reiker**). Míg a *MoH:AA-ban* egy idő után már előre lehetett tudni, mikor mi fog történni, itt még csak tippelni sem érdemes, ugyanis véletlenszerűen dől el, hogy melyik katona melyik tankba ül be, vagy milyen fegyvert választ.

A játékmenet gyakorlatilag az *Unreal Tournament* rendszerére épül (bár nem biztos, hogy ez tudatos volt). Adottak különböző (valós, háborús helyszínek, amiket sorban el kell foglalni, és csak akkor mehetünk tovább, ha ez sikerült. Mi választhatunk, hogy melyik oldalon akarunk harcolni. Itt is Afrikában kezdünk (akárcsak a *MoH:AA* esetében), de egy pillanatig sem érezhetjük magunkat háborús szuperhősnek, ugyanis csak egy csapat részeként harcolhatunk. Természetesen a *BF* épp ezért mellőz minden kalandos történeti szálat, itt kizárólag a harcról van szó. Mivel társaink és ellenségeink is mind botok (alapból 25-30 van belőlük a pályán, de ezt a számot gond nélkül megsokszorozhatjuk, ha elég erős a procink), így hiába küzdünk vérszomjas anyatigrisként, attól még simán elveszíthetjük a csatát, illetve ha szerencsénk van, akkor is a győztes oldalon végezhetjük, ha végig egy biztonságos bunker egyik sarkában kuporgunk. Ez végül is teljesen valós vonása a játékrendszernek, ami nagyban segít maximálisan átélni a háborús hangulatot. Minden pályán x darab zászlós állás várja, hogy









elfoglaljuk, és ezzel térdre kényszerítsük az ellenséget. Az a csapat nyer, akinek hamarabb nullázódik a „ticket" számlálója. Ezt hogyan érhetjük el? Mindenekelőtt ha meghal valaki a csapatból, eggyel (alapértelmezett) csökken a szám, de akkor van igazán nagy baj, ha az ellenség az adott pályán meghatározott számú állást elfoglalta (általában az állások fele, de néha az összes kell). Ilyenkor a ticket számlálónk villogva visszaszámlál, és csak úgy állíthatjuk meg, ha visszafoglalunk egy-két állást.

Ha meghalunk, az általunk kiválasztott „spawn point" mellett indulhatunk újra harcba, de nem azonnal, hanem a következő respawn-hullám eljövetelekor.

A szabályokból és a botok viselkedéséből kifolyólag szabadon dönthetünk, hogy milyen taktikát választunk. Néha azzal segítünk a legtöbbet, ha a pálya szélén, sunyi módon, kezünkben egy távcsöves puskával megfigyeljük, melyik állást nem őrzik éppen, és elfoglaljuk, de vannak pályák, ahol nincs más választásunk, mint fejest ugrani a húsdarálóba, és előre nyomulni mindenáron.

A HADITECHNIKA

A játék egyik legnagyobb érdeme a rengeteg jármű irányítása és használata. Maga az irányítás jócskán le van butítva a játszhatóság kedvéért, de még így is hihetetlen a lista, ami a használható járműveket tartalmazza. Az egyszerű terepjárótól kezdve, a tankokon, csapatszállító harckocsikon, partraszálló hajókon, tengeralattjárókon és ágyúnaszádokon át a B17-es bombázókig és az anyahajókig mindent vezethetünk, és adott esetben akár négyen is beülhetünk pl. egy hadihajó ágyúi vagy légelhárító lövegei mögé. És ez még nem minden, ugyanis minden oldalnak megvannak a saját gyártmányú járművei. Itt már viszont egy komolyabb probléma is felmerül. Szerintem jobb lett volna, ha nem minden katona vezethet minden járművet. Az addig rendben van, hogy autót mindenki tud vezetni, de a valóságban nem sokan voltak, akik egy tankból kipattanva beültek egy Messerschmitt botkormánya mögé, hogy leszálljanak egy közeli anyahajó fedélzetén, és utána elhajókázzanak a sziget másik oldalára. Ez kicsit ölí a játékélményt, de végső soron nem nehezíti a játékot, hisz mi is megtehetjük mindezt.

A fegyverekkel már nagyobb a probléma. A játékban szereplő öt nemzet (amerikai, német, orosz, japán, angol) összesített fegyverarzenálja csöppet soványka. Az amerikaiak és a németek fegyverei még csak rendben lennének, de az oroszok például félig az amerikaiak, félig a japánok fegyvereit használják, akik viszont a jelek szerint a németektől kapták a felszerelésük nagy részét. Az angolok pedig akár amerikaiak is lehetnének.

Maga a fegyverhasználat is kettős érzelmeket vált ki az emberből. Egyrészt pozitív, hogy nincs automata tárazás, tárcserénél pedig az előző tárban lévő golyókat is elveszítjük. Szintén pozitív, hogy lövés után a fegyver elmozdul, és a célkereszt nem ugrik vissza a kezdőpozícióba, vagyis pl. a *Counter-Strike-ban*, vagy a *MoH:AA-ban* működő lövészettel itt egy újonc 1% körüli találati arányt produkálna. A sebzés is rendben van; fejre pisztollyal is elég egy lövés, és még sorolhatnám a különböző realisztikus elemeket. Ami nem tetszett, hogy a hangok közelről gyengécskék, és az animációk is kicsit darabosak.

GRAFIKA, HANGOK

A grafikával tökéletesen meg lehetünk elégedve, gyönyörűen fut átlagos gépeken is, a modellek elég szépen ki vannak dolgozva, a robbanások, becsapódások szinte tökéletesek (a vetélytársak összességében alulmaradnak; akkor is, ha bizonyos részletekben egyértelműen jobbak a *BF-nél*). A *Delta Force: Land Warrior-ban* már tapasztalt grafikai megoldással találkozhatunk itt is, ami abból áll, hogy a távolabbi objektumokat csak 2D-ben jeleníti meg, és ahogy közelebb megyünk hozzájuk, a grafikus motor átmossa a sprite-okat 3D objektumokba. A hatás tökéletes. A természet kimondottan szép, a fizika elég komoly, a fák ugyanis hajladoznak a szélben, és még a hadihajó is bedől egy-egy oldalra leadott össztűz után. A karakteranimációk viszont nem épp a csúcskategóriát képviselik.

A hangokkal nem sok gondom volt, azt leszámítva, hogy némelyik fegyver hangja földre hulló fagolyók kopogására emlékeztet. A távolban bekövetkezett robbanások csak tompa puffanás formájában jutnak el hozzánk, ami igen valós hatást kelt.

A TÖMÖR LÉNYEG

Kivételes élmény lehet a *BF-et* végigjátszani, de az igazán komoly élmény itt is a multiplayer. Nem annyira komoly, mint a *Flashpoint*, de a méretei miatt mégis gigantikus ütközeteket vívhatunk benne, ha elegen vagyunk. Multiban akár Capture the Flag-et is játszhatunk (ilyenkor nincs ticket, hagyományos a pontozás), ami ekkora pályákon (átlag 5-10 négyzetkilométer) nem gyenge móka, és főleg nem egy rövid délutáni kikapcsolódás. Egy szóban kifejezve: háború. Nem véres, brutális, de nem is bugyuta lövöldözés - egyszerűen csak szórakoztató és megfelelő társasággal játszva veszettül izgalmas tud lenni. Ami viszont a közelharcot illeti, abban egyelőre a *MoH:AA* real mod a király, ugyanis a *BF-ben* túl gyors a mozgás ahhoz és kidolgozatlan a lövés és találat, hogy normális, látványos közeli tűzpárbajokat lehessen vívni.

-FREAK-

értékelő

Látvány:	7
Játszhatóság:	8
Élettartam:	5
Audio:	7
+	hatalmas, óriási és egyedi
-	reméljuk, lesz hozzá real-mod...

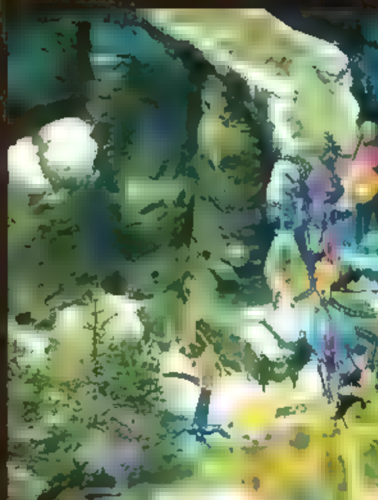
7/10

FORGOTTEN REALMS
ICEWIND DALE II

Kiadó: Black Isle Studios / Interplay
Fejlesztő: Black Isle Studios
Eredet: Egyesült Államok
Konfig: PII 350, 64MB RAM
Formátum: PC
Web: icewind2.blackisle.com







Van, ami lusz a feltámadásban, s van, aki / ami ki is próbálja azt. Nem kivétel ez alól az Infinity néven dübörgő szerepjáték motor sem, mely '98-ban törtető bemutatkozásával még Lord *Diablo* domináns piaci jelenlétének dacára is robbantani képes. Lőre-lagott *Baldur Kapui* s a közönség szája nagyra tárulásának jegyén. Feltámadásáról beszélünk, s az magyarázatra szorul. Az Infinity voltaképpen megjelenése óta bírja jelentős rajongóbázisának feltétlen ragaszkodását. Így az engine szinte változatlan formában képes az általa definiált CRPG generáció kiszolgálására, méghozzá éveken keresztül. *Planescape, Icewind Dale, Baldur's Gate II* – a motort illető érdemi fejlesztés gyanánt az immár csillagos égig kitolható felbontást köszönthettük, melyek 800x600 feletti értékei azonban „hivatalos támogatottságot nem élveztek." (S nem élveznek máig sem.) A korral ugyanakkor haladni illendő, mely kor már a *Baldur's Gate II* megjelenésének idején is kérlelhetetlen módon hangsúlyozza a poligon-alapú CRPG dimenziók üdvözítő voltát. Lásd csak *Wizards and Warriors, Gothic, Dungeon Siege*, avagy az a relatíve újabb játék – a címe nem jut eszembe, de *Morrowindban* játszódik, ez tuti. A Bioware természetesen nem kíván kimaradni a „háromdés" RPG-piacról sem – álláspontjuk komolyságát a közelmúlt során megjelent *Neverwinter Nights* szavatolja. Mitől is lelkesedjünk a *Neverwinter*? Kesző nevű barátom szerint attól, hogy: lehet DM-kedni, no és különben is és egyáltalán – a *Neverwinter* már a *D&D* harmadik kiadásának szabályrendszerére épül. S lássd Csodát az Te Szemeiddel: a szinte még frissiben illatozó *Neverwinter* nyomában már érkezik is az *Icewind Dale II*, mely – mint az már sejthető – az ódon Infinity motor szépségeit s örömeit párosítja a 3rd Edition-ös szabályrendszerrel. Na szóval így jön ki az, hogy üdvözüljünk.

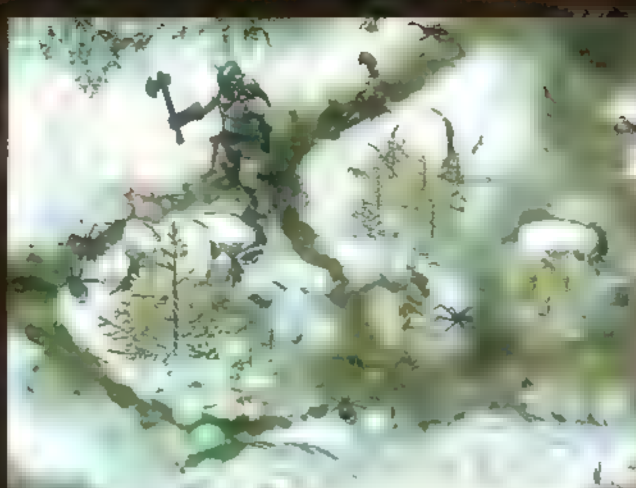
HÓ BORTOS NÉPSÉG

A karaktergenerálás viszonylag egyszerű folyamat – voltaképpen a 3rd Edition szabályrendszer számítógépre optimalizált, rugalmas „lévén..." [illegible] ...unk meg. Ehhez természetesen hozzájönnek még a *Forgotten Realms* univerzummal együtt járó természetes adalékok: beszélünk itt egyedi, játszható kasztokról, mint pl. a Helm zászlajára felesküdött Paladin, avagy Pap – ezek a karakterosztályok az aktuális *Forgotten Realms* készletekben kinyilatkoztatott írások – ha úgy tetszik, szabályok – nyomán kerülnek bemutatásra. Most pár gondolatot arról, mire is érdemes, s mire nem (annyira) érdemes odafigyelnünk karaktereink megalkotásakor. A 2nd Editionből visszamaradt legfontosabb szabályzó elv az ugyancsak kasztrendszert használó harmadik kiadásban is apellátát nem ismerő érvényt élvez. Ismerős duma: a pap legyen bölcs, a tolvaj legyen ügyes, a harcos legyen erős, a mágus legyen intelligens. Nem véletlenül maradtak ők utoljára – az őket érintő szabályok ugyanis rendkívül elegáns formában módosulnak a 3rd Editionben. Mágusaink megalkotásakor bizony-bizony tessék csak feltornászni azt a karizmát 18-ra, lévén a varázstudónk által elkaszttolható maximális varázslatszint egyenes arányt mutat mágusunk 10-es karizmán túlmutató plusz pontjainak összegével. Hogy érthető legyen: a mindössze 11-es karizmával büntetett mágusnak bizony meg kell elégednie az első szintű spell-repertoárral. Mint az megszokott, a különböző fajok – leszámítva a módosítóktól mentes emberi fajt – ezúttal is bonusokkal illetve mínuszokkal színezik alaptulajdonságaikat, mentődobásai-



minek is mentem veleeed!

kat, képességeiket illetően. Képzettségeken túl, a szerzők implementálták a 3rd Edition „Feat" rendszerét is – jóllehet egyik esetében sem szükséges az eredeti, teljes repertoárt rettegnünk. Sőt, a skillek bizonyos hányada, míg a featek java része (i) teljes mértékben használhatatlannak bizonyul. Példák: Forester: „minden, vadonban való túléléssel illető szakértelemdobásodhoz kapsz +2 pontot!" De jó! Mindez hogyan s mint hat a játékra, tessék mondani? Sehogy. Még ennél is jobbabb (Whoa! – Raiker) a Heroic Inspiration – azaz Hősies Inspiráció :). „Ha 50% felé csökken az életerőd, +1 pont (ot) markodat mind kezdemény-dobásod, mind sebzésértékeid megállapításakor!" Képzeljük csak el, mily katartikus módon jön is le mindez a monitorról – már ha valóban jegyzi / kezeli a játék a körvonalazott algoritmust, ugyebár. Nem szívesen ugyan, de élek a kételkedés jogával. Természetesen akadnak használható adottságok is – így bionikus húsdarálók számára jó választás lehet a Power Attack feat felvétele – egyébként érdemes minden feat ismertetését elolvasni! A harmadik kiadás révén végre hivatalos formában is megalkották az „underground" körökben már évek óta használatos, házi készítésű spell progression metódus: nincs szükség többé hazárdjáték-alapon meghatároznunk, az elkövetkező órákban vajon mely s miféle bűvigéknek láthatnánk hasznát. Az új mágiarendszer persze vadonatúj varázslatokat is jelent egyben, melyek a Forgotten Realms-es specialitásokkal, illetve a régi rendszerből visszamaradt alapvető bűvigékkel párosítván, ...rülesznek erősen. Nem így a több kasztba tartozó karakterek modellezése. Figyelem! A szabályrendszer hosszas szemöldökfelvonásra késztető sajátossága jön: dualizáció. A harmadik kiadás hiperliberális kasztrendszere immár semmiféle korláttal nem sújtja a dualizáció elkötelezett híveit – mindenki olyan kaszt szintjén fejlődik, amely kaszt szintjén csak kedve tartja. Továbbra is rugalmas, érzésem szerint továbbra sem következetes megoldás. Akárhogy is, elvi s gyakorlati síkon sincs akadálya a szimultán módon négy, akár öt kaszt berkeiben is jeleskedő karakter / demigod létrehozásának – legalábbis emberekkel, papíron, kockákkal biztosan nincs. S akkor most idézet az *Icewind Dale II* hivatalos readme állományából: „A D&D



harmadik kiadásának szabályai szerint, a játékosok csaknem végtelen számú kaszt-variációt állíthatnak össze. Ennek okán az *Icewind Dale II* csupán három szimultán karakterosztályt támogat hivatalosan, jóllehet nagyon valószínű, ám nem garantált, hogy további kasztok felvétele esetén SEM történik probléma(...)". Meg vagyunk nyugodva.

HULLA, HÓ, ÉS HAUZIK - ORK BARBÁR

Az *Icewind Dale II* cselekményszerkezete nem várja el az első epizód ismeretét, jóllehet az első generációs karakterek importálására készséggel lehetőséget biztosít. A történet szerint ezúttal egyre erősebb hullámokban, egyre jól szervezettebb goblinhordák ostromolják a Targos nevű kikötőváros körzetét, mígnem a már támadás alatt álló dokkokra befut egy hajó, telepakolva luskani zsoldosokkal. Közismerten kétes arcok. Annál is inkább, lévén ezek a luskani zsoldosok megegyeznek az általunk generált karakterekkel. A kis csapat attitűdünktől függően szegődik a goblin fenyegetés forrásának nyomába – hogy morál, arany avagy vér–e az inspiráció, az rajtunk áll(hatna). Az Infinity motor révén már megismert, lapozgatós kalandjátékok nyomdokain szőtt cselekményszál ellenben itt is teljes mértékben determinált, jóllehet egészen szórakoztató sztorit takar. S noha az alaptörténet meglehetősen elcsépeltnek tűnhet – ez mind attól van, hogy az is – az ügyesen szerkesztett forgatókönyv révén az *Icewind Dale II*-vel töltött idő minden egyes perce remek, fordulatokban bővelkedő játékélményt ígér. A szer szavatosságára sem lehetne különösebb panaszunk, lévén a forgatókönyv önmagában is több lehetséges úton közelíti meg a végkifejletet. A játékkal helyesebben: a motor prezentációs képességeit érzésem szerint sem pozitív, sem negatív irányba nem befolyásolta az új szabályrendszer bemutatása. Az Infinity összes szépsége, összes bája beült rendületlenül – szóval ugyanazon a hangon, ám más nyelven kommunikálja magát a program. Jéééé, ezt mintha ... írta volna... A szoftvercsomag egyetlen, ám számomra nem túl – csak egészen picit – zavaró sajátossága, hogy időnként elfelejt támadtatni. Mármint a szörnyekkel támadtatni. Ilyenkor vagy lecsapkodjuk őket nyugodalmas tempóban, avagy moralista módra mozgunk egy keveset – így rövid idő múltán ...hoz téríthetjük az opponenseket. Hasonlóan a motor eddigi kiköltéseihez, az *Icewind Dale II* is lehetőséget biztosít az eredeti egyjátékos mód multiplayer alapú végigjátszásához, mely szolgáltatásnak máig is értelmét kutatom, jóllehet még sem lelem.



Látvány: 7
Játszhatóság: 7
Élettartam: 5
Zene: 8
+ ...szabályrendszer
– ...sehol egy plazmavető
7/10

WORLD WAR II

PRISONER OF WAR

Kiadó **Codemasters**

Fejlesztő **Wide Games**

Eredet **Egyesült Királyság**

Konfig **PIII 500, 128MB RAM, 3D 16MB**

Formátum **PlayStation 2, Xbox, PC**

Web **www.codemasters.com/pow/front.htm**







Az idei év a háborús játékok jegyében telt. Kommandósok csaptak le terroristákra, szövetségesek varrták el Hitler ördögi terveinek szálait. Ez utóbbi téma gazdagodott egy újabb variációval a *PoW* „személyében". Ám ezúttal semmi zajos realizmus, sötét gótika – se fegyverek, csak könnyed, mesébe illő kalandtúra a második világháború fogolytáboraiban. A játék azt a klisészerű világot színesíti tovább, amit a regények (pl. *Halálraítélt szakasz*) vagy a filmek (lásd később) sugallnak: hogy tudniillik a német hadifogolytáborokban saját arroganciájuktól elvakított – már-már naivnak látszó – tisztek és a fronton kiselejtezett őrök mit sem sejtve hagyják, hogy a foglyok bolondot csináljanak belőlük. Ez lett volna az igazság? Megjegyzem, Colditz város egyik honlapján egyenesen vicces anekdotának titulálják az egykori angol foglyok kegyetlenségről szóló visszaemlékezéseit.
A dolog komolyságát sem a tárgykört boncolgató filmek, sem a korai játékfeldolgozások nem tudták elég szemléletesen a szemünk elé tárni. De melyek voltak ezek? A teljesség igényével, azonban ennek megfelelni képtelenül: az első mozi, ami talán legközelebb járt a valósághoz (nem utolsósorban azért, mert időben nem sokkal a háború után készült) Jack Lee *The Wooden Horse* című 1950-es műve volt. Ezt követte az osztrák születésű Billy Wilder a *Stalag 17*-el, majd John Sturges a *Great Escape*-el (a helyszínek / díszletek a játékban szegről-végről felismerhetőek), ami már sokkal inkább megfelelni igyekezett az akkori hollywoodi elvárásoknak, vagy egyszerűen nem akarta elborzasztani a nézőközönséget a fogságba belerokkant sorsok bemutatásával. Aztán volt még egy szimplán nevetséges John Huston „remek", a *Menekülés a győzelembe* a jó öreg Sly-al a főszerepben. A filmeknek jó táptalajt biztosított a számos sikeres szökés szövetséges részről (több tucatnyian jutottak vissza Angliába, így talán mégsem túlzó a kép, amit a fritzek slendriánságáról festenek a filmek?). Ami azonban számomra igen érdekes, hogy mindössze egy dokumentált német menekülésről tudunk. Csak Franz von Werra, egy vakmerő Luftwaffe pilóta volt képes elhárítani fogvatartói vendégszeretetét. Az ő kalandjait Roy Ward Baker 1957-ben *The One That Got Away* címmel vitte vászonra.
Ami a számítógépes játékokat illeti, némi kutatómunkával sikerült három korai próbálkozást előásni a múltból: kettő a Commodore királyság alattvalója volt egykoron. 1986-ban az Ocean fejlesztése a *Great Escape* (C64) **(ZX Spectrum tözse, változatlan minőségben. – Reiker)**, és a Gibson's Games *Escape From Colditz* (Amiga) – már megint ez a név, lásd még később, - névre keresztelt könnyfakasztója már megcsillantottak valamit a gondolkodás alapú, ma már egyre nagyobb teret hódító stílus erényeiből. A harmadik a Spektrumos *Skool Daze* - nem kifejezetten foglyokról szólt, de a szökés, illetve a lelepleződés elkerülése már ebben is jelen volt, így tehát említésre érdemes.
Nos tehát, Colditz és Stalag Luft. A *PoW* helyszínei. Az előbbi egy kastély a hason nevű kisvárosban, a legrettegettebb náci katonai börtön, ahová a nehéz elemeket zárták, akik már többször mutattak erős affinitást a drótkerítésen túli világ irányában. Vagyis a szökés bajnokait. A hely állítólag tényleg fogolybiztos volt, bár a háború után találtak egy tervrajzot, ami egy „home-made" sárkányrepülő „blue-printje" **(Tervrajza. – Reiker)** volt. A rajzok alapján a 60-as években vállalkozó szellemek megépítették a szerkezetet, és tényleg repült! Szóval, ki tudja, mi lett volna, ha a megfelelő időben bevetik?
A Stalag Luft kifejezés egy rövidítés. A „Stammlager Luftwaffe" kifejezetten a repülős hadifoglyok elszállásolására épített mobiltábor neve volt. Nem egy specifikus hely: volt ilyen rengeteg Németországban, Lengyelországban, Litvániában és Oroszországban. A *PoW* Stalagjai minden valószínűség szerint ezek legáltalánosabb ismérveit foglalják magukban.
A történet tulajdonképpen semmi meglepetést nem tartogat: Lewis Stone kapitány bombázóját találat éri, fogságba esik (másodtisztje J.D. pedig egy a fronton harcoló német tiszt fräuleinjének ölelő karjai közé. kül). S mint, hogy a hadifogolykódex szerint mindenki köteles megszökni, és a Genfi Egyezmény garantálja a foglyok „biztonságát" (ja, és biztos, mint valami FIFA ellenőrt, kiküldtek minden táborba egy genfi pojácát, hogy ellenőrizze a fürdővíz hőmérsékletét meg azt, hogy hány fokon sül a pulyka vacsorára) az általunk megszemélyesített Stone neki is veselkedik. Hamarosan kiderül azonban, hogy a táborok csak egy titkos német terv elfedésére szolgálnak, a szökés egyben ennek leleplezését is jelentené. Érdekesség, hogy Colditzben találkozhatunk Harding ezredessel, aki valóban létezett, SOE (special operations executive) ügynök volt. Ez afféle kémtevékenységet jelent, az egységet maga Churchill hozta létre 1940-ben, tagjai főleg Franciaországban működtek.
Hősünknek 5 pályát (5 tábor) kell teljesíteni, min-



den esetben 4 alküldetést. Hol saját érdekünkben, hol a rátermettségünk bizonyítása ként. A feladatok logikusnak tűnnek, és talán változatosnak is (fújtató, tervrajzok, feszítővas, utazási okmányok, kulcsok stb.), de sajnos csak a megadott sorrendben lehet megszerezni őket, még akkor is, ha mondjuk a harmadik utunk során, ugyanabba a barakkba kell is visszatérni valamiért, ahová az első lopódzás alkalmával. Ráadásul minden esetben nehézkes módon el kell juttatni a tárgyat a Szökési Bizottsághoz. Az aktuális feladatról a fogolytársakkal való párbeszédes (némileg interaktív a dolog, mert 2-3 válaszból mindig lehet választani) mozik során szerezhetünk tudomást.

Ez rögtön két problémát vet fel. Egyrészt a szökésosnál jobb angol nyelvismeret nem árthat, másrészt gyakran szinte csak az őröket nem kell kikérdezni, mert a legfontosabb részlet valahogy mindig a legkevésbé beavatott ember birtokában van. Másrészt a játéknak van egy értékelő rendszere, ami a szökési teljesítményünket minősíti (A-tól F-ig, mint az amerikai iskolarendszer). A táborban eltöltött órák, a leleplezõdések száma; az, hogy hányszor lőttek ránk az őrök, hányszor kerültünk a gyengélkedőre ÉS, hogy hány verbális segítséget vettünk igénybe az objektívák teljesítéséhez, mind-mind számít. A kiértékelés mellett a program rendelkezésre bocsát minden pálya végén egy kódot, amit beírva a megfelelő helyre aktiválhatók a csalások. Nem igazi cheat-ek ezek, inkább csak olyan opciók, amivel könnyíthető, vagy nehezíthető a végigjátszás. Pl. nézetváltás, az őrök termetének befolyásolása, éberségük fokozása etc.

A *PoW* talán egyetlen nagy erénye a hangulat. Megismerhetjük a táborok életét: ébresztő, reggeli, torna, ebéd, szabadfoglalkozás, vacsora, takarodó minden nap ugyanabban az időben, lélekölő napi rutinként. Az időjárás változik, a napszakok rendkívül megkönnyítik a beleélést. Az idő természetesen egy belső óra szerint telik, meglehetősen gyorsan (gyakran nem elég egy fél nap sem a kalandozásra, és ha kihagyunk egy névsorolvasást, jönnek az SS katonák és felforgatják a tábort) sőt módunkban áll előre is ugrani, ha szükség van rá.

Ha a délutáni szabadprogram alkalmával tettünk némi felderítő sétát és kipuhatoltuk a katonák járőrözési útvonalát, jöhet a nappali, vagy éjszakai séta. Ehhez segítséget nyújt a rabtársainktól beszerezhető cipőpaszta arcunk befeketítéséhez, vagy egy kincstári német egyenruha (raktárból lopott). Mindkettőt tükör előtt lehet csak applikálni.

A zárakat álkulccsal, pajszerrel nyithatjuk, vagy a kulcslyukakat leselkedésre használhatjuk. A különböző helyszíneken érdemes összegyűjteni mindent, amit később elcserélhetünk, vagy pénzre válthatunk a megfelelő embernél. Készpénz, cigaretta, konzerv, bor (ez utóbbi előfordul még a szemétlerakónál is, lyukas gumiabroncsok között). A megszerzett kincseket egy ládában tarthatjuk, itt sosem keresik őket.

A táborok területén kószálni nem mentes minden kockázattól. De lássuk vajon kijátszhatók-e az őrszemek? Igen is, meg nem is. A rejtőzést egy *Metal Gear Solid*-os radarernyő segíti. Ez mutatja, melyik strázsa merre megy, merre néz éppen. Ha gyanút fog, a fehér jelzés sárgára vált, ha meglátott, vörösre. De ekkor már valószínűleg lövések is csattannak. Elfogatásunk magánzárkával, sebesülésünk esetén gyengélkedővel jár (a nővérke igen bővérke). Igen ám, de a katonák ostobák (köveket hajítva zajt csaphatunk, és az eltereli a figyelmüket), így tehát nem az acélos AI jelenti a kihívást, hanem az Xbox verzió „csökevényes" kistesójának, a PC adaptációnak rendkívül rossz irányíthatósága, és a nézetek használhatatlansága. Eredendően külsőnézetben kell szenvednünk, ami a szabad egérmozgást erősen korlátozza. **(A szabad egérmozgás korlátozását pedig egyelőre nem tartalmazza a Genfi Egyezmény... – Reiker)** Oldalazás nincs, csak tengelykörüli forgás, amit nem követ a „kamera". Ez pedig kivétel nélkül leleplezõdéshez vezet. Mindezt még a fura mentésrendszer is nehezíti. Csak is kizárólag a barakkunkban menthető az állás - vagyis ha elkapnak, az többnyire hosszú, kínkeserves lopódzást húsít meg. Ez először izgalmas, később bosszantó, végül nagyon könnyen uninstallt eredményezhet.

Én a magam részéről nem szeretem a sztereotipizált akcentusú szereplőket felvonultató játékokat. Az hagyján, hogy szörnyű a szinkronszinészek játéka, de amit a németekkel műveltek az felháborító. A 'Halt' és a 'Schnell' mellett csak is buta dialektusú angolt képesek felmutatni. A foglyokhoz beszélve mindez OK, de egymás közt?

Grafikailag a *PoW* nem csúcsminőség, de azért elmegy. Silány textúrák, minimális árnyékok, sehol egy tükröződő felület (a tükrök nem tükröznek vissza semmit, csak az akciókon villog, figyelmeztetve a teendőkre). A németek sokan vannak, de csak 3-4 arc variációban. Az időjárás képszerűsítése jól sikerült, ezzel azonban nem lehet pályázni az Év Játéka címre.

A brightoni Wide Games nem mutatott fel ez idáig semmi különöset, és félő, hogy a *PoW* sem válik a portfoliójuk büszkeségévé. A *Prisoner of War* egy igen nehéz játék, talán a pályák rövidségét kompenzálandó. Mivel nincs multiplejer, szinte csak az aktivált kódok kínálta változatosság szól az újrajátszás mellett. Mennyivel élvezetesebb lett volna, amolyan RPG stílusban különböző képességű, játszható karakterek hadrendbe állítása! **(Eredetileg négy szereplőt terveztek, akiknek segíteniük kellett volna egymást. Nem jött össze. – Reiker)** Na, de majd a folytatásban, nemde?

Ender Wiggin

Csalások:

Ezen jelszavakat a CHEAT menüben kell beírni, ezek a Secret menüben aktiválnak egy-egy opciót.

Secret Menu

QUINCY : „Minden secret hozzáférhető".
MUFFIN : „Az őrök termetét befolyásoló titok".
FATTY : „Az őrök éberségét befolyásoló titok".
DINO : „Minden pénzre váltható tárgy megszerzése".
FOXY : „Fejtető fölötti kameranézet".
BOSTON : „FPS nézet".
PARLEYMYDOG : „Minden secret hozzáférhető".

Az új játék menübe kell írni a következőket:
GER1ENG5 : „Minden pálya játszható".
DEFAULTS : „Visszaállítja a még be nem fejezett pályákat".

értékelő	
Látvány:	7
Játszhatóság:	6
Élettartam:	6
Audio:	6
+	a hangulat, a történet
-	nehéz, rossz irányítás; és egyébként

6/10

Kiadó Eidos Interactive

Fejlesztő Deep Red Games

Eredet Egyesült Királyság

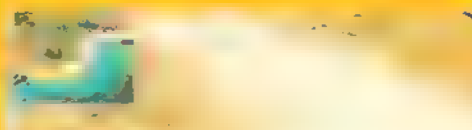
Konfig PII 450, 128MB RAM, 3D 16MB

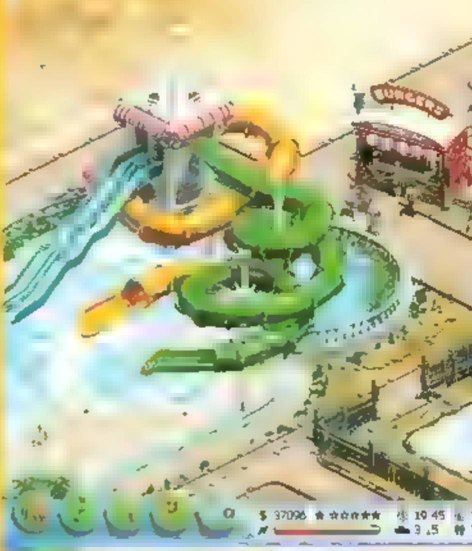
Formátum PC

Web www.eidosinteractive.co.uk/games/info.html?=gmid133





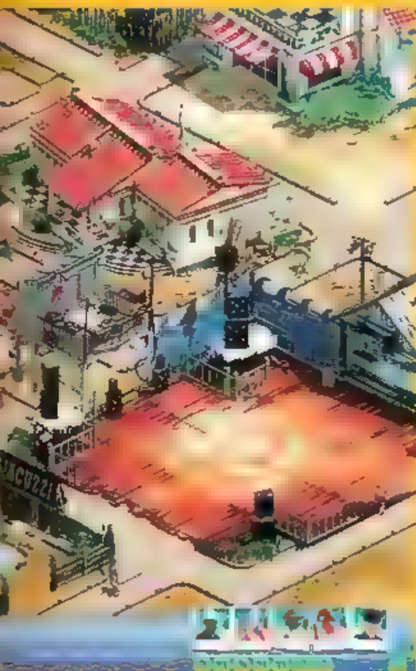


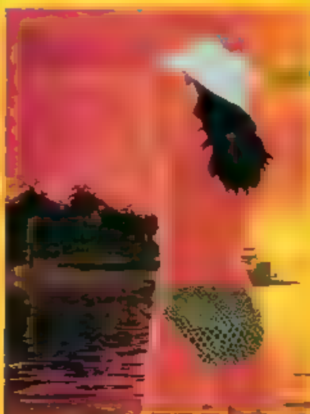


Az ősz eljövetelével beköszöntött játékdömpingből természetesen nem maradhatnak ki a „tycoon" programok sem. Az igaz, hogy a „*Beach Life*" névből még nem derül ki, hogy ez is ezen egyre népszerűbb kategória egyik képviselője, de a játék elkezdésekor rögtön egyértelművé válik, hiszen mi más körül forogna benne minden, mint a pénz körül. A cél tehát most is minél nagyobb profitra szert tenni, minél rövidebb idő alatt, mindezt a szórakoztatóipar pontosabban a turizmus berkein belül. A „Deep Red Games" nevű csapat programjával valahol a Csendes Óceán trópusi szigetvilágában találjuk magunkat, és az ott lévő szigeteken kell jól működő turistaparadicsomot létrehozni, majd azt működtetni az üdülni vágyók, és természetesen a befektetőink minél nagyobb megelégedésére. A játékban kétféle módon vethetjük bele magunkat a pénzszerzés nem kis feladatába. Az egyik lehetőség, hogy egy kampánysorozaton haladunk végig, melyekben pályánként különböző nehezítő feladatokat kell leküzdeni az eredményességhez. Így például a rendelkezésre álló pénzből adott számú épületet kell felépíteni (az induló tőke természetesen nem elegendő hozzá), az üdülőtelepen elura kodó környezetszennyezést kell megoldani vagy éppen a vendégeket megóvni a cápáktól. A legizgalmasabb példa az volt, amikor valóságos szerelmi fészket kellett varázsolni az üdülőből, vagyis el kellett érni, hogy legalább ötven szerelmes pár legyen a vendégek között, mindezt persze időre. A küldetések során minden a kalommal egy előre felépített üdülőtelepet kapunk, ami persze még nem tökéletes, hiszen hiányzik még egy csomó épület, ami a vendégek kiszolgálását hivatott magasabb szintre emelni. Az építkezéshez rendelkezésre álló hely természetesen meglehetősen szűkös, úgyhogy időnként sajnos át kell rendezni a terepet, hogy elférjen minden. Kezdetben például nincs egyetlen hely sem, ahol a turisták csillapíthatnák az éhségüket vagy a szomjukat, nincs biztonsági őrség, nincs karbantartó és takarító személyzet, a tengerpart (mivel elsősorban ott szeretnek a vendégeink kikapcsolódni) meglehetősen kopár képet mutat, és természetesen a szállodai férőhelyek száma is eléggé szűkös. A vendégek többnyire naponta háromszor érkeznek és rövid terepszemle után elég gyorsan elkezdenek reklamálni, hogy mi az, ami szerintük hiányzik még az önfeledt kikapcsolódásukhoz ha nem teljesítjük a kérésüket, gyorsan összepakolják a bőröndjeiket, és odébb állnak. A pénzed persze nem elég mindenre, hiszen akkor elveszne a játék kihívása, úgyhogy okos mérlegeléssel neked kell eldönteni, hogy milyen épületek és mikor lesznek felépítve. Az épületeknek alapvetően két kategóriája van. Az elsőbe tartoznak a kiszolgáló blokkok, így például az energia telep, a biztonsági szolgálat, az elsősegély hely, a takarító személyzet szállása, a karbantartók műhelye, ill. a tengerparton az életmentő tornyok. Ezek felépítése ugyanúgy pénzbe kerül, mint bármely másik, ráadásul a személyzetet is fizetni kell, így ezen építmények csupán a kiadásokat növelik, viszont nélkülük belátható, hogy nem működhet az üdülőtelep. A másik kategória a vendégek kiszolgálását hivatott biztosítani, és ezek az építmények már tisztes hasznot is hoznak, ha kellő számú látogatót sikerül rávenni, hogy használják is őket, amit legjobban az árakkal és a felépítésük helyének megfontolt kiválasztásával lehet befolyásolni. A szórakoztató épületek három kategóriába sorolhatók, így azok, ahol megszállhatnak, és nem kevés pénzt költve szórakozhatnak (apartmanok, uszodák, bárok, játéktermek, áruházak, ajándékboltok), azok a helyek, ahol szomjukat ill. éhségüket csillapíthatják (gyorsbüfék, éttermek, koktélbárok, beach bárok), s talán a legfontosabbak, a homokos tengerparton felépíthető építmények, melyek a nyaralás igazi ízét adják (napozóágy-, szörf-, vízibicikli kölcsönzők, horgász, jetski és vizisí stégek). Ezeken az épületeken kívül lehetőség van az üdülő barátságosabbá tételére is; vagyis lehet füvesíteni, járdákat építeni, fákat, virágokat, bokrokat ültetni, padokat, különféle méretű kandelábereket elhelyezni, óriásplakátokkal népszerűsíteni a szponzorokat - egyszóval a környezet akár teljesen átalakítható, hogy a vendégek minél jobban érezzék magukat. A szigeten dolgozó személyzet létszáma az őket befogadó épületek számától függően állítható, kivétel ez alól az építőmunkások, akikből maximum nyolc lehet alkalmazásodban. Az általuk végzett munka minőségét és gyorsaságát nagyban befolyásolja a fizetésük nagysága, és hogy mely napszakban dolgoznak. Minden alkalmazottnak külön be lehet állítani, hogy mettől meddig dolgozzon (fixen nyolc óra naponta), - és mennyi legyen a fizetése. Az elégedetlen dolgozó hanyagul végzi a munkáját, amit legjobban fizetésemeléssel lehet megelőzni,









ami sajnos a befolyó profit rovására megy - viszont ha a melósok rosszul dolgoznak, akkor a vendégek kezdenek el zúgolódni, elmennek, ami megint csak a várt haszon elmaradásához vezet. Úgyhogy meg kell találni az egészséges egyensúlyt. A vendégek hangulata jól nyomon követhető, ugyanis amelyik jól érzi magát, az időnként a feje fölött megjelenő feltartott hüvelykujjat ábrázoló ikonnal mászkál, az elégedetlenkedők fölött pedig egy piros felkiáltójel jelenik meg. Az elégedetlenkedő vendégre kattintva megjelenik egy ablak, amiből megtudhatjátok, hogy mi nem tetszik neki, de ha valamivel a többség elégedetlenkedik, akkor az a képernyő alján lévő vezérlőpulton is megjelenik egy üzenet formájában. Érdemes azokat az üzeneteket időnként átböngészni, mert legegyszerűbben innen tudhatjátok meg, hogy mire van szükség a vendégek hangulatának javításához.

A másik játékmódban, amit a „Sandbox" menüpont alatt találtok, gyakorlatilag az előző módban megismert helyszíneken játszhattok, azzal a különbséggel, hogy itt induláskor csupán egy szállodátok van és az építő munkások telephelye. Az üdülőterületen nem lesz semmi, többnyire még egy árva fa sem, úgyhogy mindent nektek kell felépíteni, hogy egyáltalán megjelenjenek az első vendégek. Ebben a módban nincs semmilyen előre meghatározott feladat, így ez a mód tulajdonképpen egy szabad játéknak tekinthető, minden kihívás nélkül. Pont ez volt az oka annak, hogy nem igazán értettem, hogyan keveredik egy „tycoon" programba a szimulátor mód, hiszen itt kicsit olyanná vált a játék, mintha a *Sims*-el játszottam volna.

A játék megjelenése és a zeneje pontosan azt nyújtja, amit egy ilyen programtól elvárhatunk. A látvány három lépésben nagyítható, bár legnagyobb nagyításban a kontúrok kicsit életlenné válnak. Mindaz, ami játszik rendkívül életh... Az érkező vendégek a bőröndjeikkel betódulnak a szállodába, kis idő múlva nyaraló, vagy éppen fürdőruhában elépik az üdülő épületeit, sorban állnak a gyorsbüfénél, sétálgatnak, beszélgetnek a tengerparton leterítik a törölközőjüket és ki fekszenek napozni, majd időnként úsznak egyet, vagy elmennek szörfözni, vízisízni, ha megjelennek a cápák, sikítozva rohannak ki a vízből, és fürdés után lemossák magukról a sós vizet. Egyszóval minden él és mozog, mintha egy valódi nyaralóhelyet néznénk madártávlatból.

Hogy mindez ne legyen elég, ahogy változnak a napszakok, besötétedik, este kigyulladnak a fények a sétányokon, az épületekben, és mikor kinyit a diszkó betódulnak a vendégek és elkezdenek táncolni. Természetesen egy nyaralóhelyen sem mindig tökéletes az időjárás. Így van olyan nap, amikor beborul az ég és elkezd esni az eső, ilyenkor a part elnéptelenedik, és zsúfolásig telnek a bárok és a játéktermek. A látványhoz párosuló hangoktól nagyjából azt kaptam, amit vártam. Ahogy változtattam a nézőpontot, attól függően változott a hang. Ha a sorban álló tömeget néztem, akkor a beszélgetésüket lehetett hallani, az építőmunkásokat figyelve a fűrészelés és a kopácsolás hangja hallatszottak, és egy bár vagy egy diszkó fölé mozogva igazi slágerzene hallatszott a hangszórókból; amikor pedig eleredt az eső, akkor mindent elnyomott az eső zaja.

Nem mondhatom azt, hogy valami égetverő nagy durranás lenne ez a program, vagy netán meghatározó szerepet töltene be a műfajában, mégis üdítő színfoltot jelent a maga mozgalmasságával és a hangulatával. Azoknak, akik szeretik ezt a műfajt, mindenképpen ajánlom kipróbálásra, főleg hogy vészesen közelednek a hideg, borongós esték, és beleélve magukat a tengerparti élet könnyed hangulatába, egy kis trópusi vidámságot varázsolhattok a szobába.

Clemi

Látvány	5
Játszhatóság	4
Élettartam	4
Audio	5
+ a dél-tengeri szigetek hangulata	
- nem lehetek ott :)	
/10	

STRIKE FIGHTERS
PROJECT 1

Kiadó **Strategy First**

Fejlesztő **Third Wire Productions**

Eredet **Egyesült Államok**

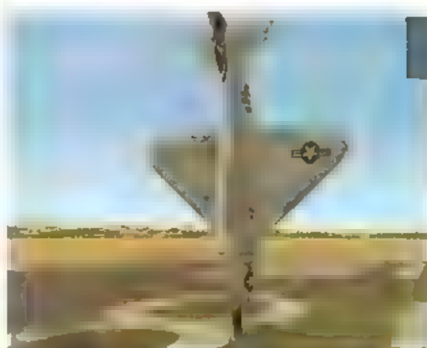
Konfig **PII 400, 64MB RAM, 3D 16MB**

Formátum **PC**

Web **www.thirdwire.com/projects/rt/rt_index.htm**







Az *Aerodancing 4* című - általam korábban szimulátornak vélt PS2 es remekmű tesztje volt az a cikk, amelynek segítségével sikerült átjutnom azon a bizonyos „poroszosan szigorú rostán". „Ezek után nem okozhat problémát" gondoltam magamban, és a Tisztelt Főszerkesztő Úr figyelmeztetésére – miszerint ez VALÓBAN szimulátor – fittyet hányva nyugodt szívvel vállaltam el a teszt megírását. Nem véletlenül keres azonban stábunk repülőgép-szimulátor specialistákat: az egyre hűvösebb szeptemberi délutánokon is izzasztó volt egy átfogó műbírálat elkészítése.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a telepítést követően csodával határos módon futottam csak át a readme.txt állományt, és ekkor vettem észre, hogy nem a teljes verzióval, hanem egy áprilisi előzetessel állok szemben **(Melyet a kiadó egy „REVIEW COPY" matrica CD-tokra illesztésével törvényesített... lehet, hogy április óta nem változott semmi?! – Reiker)** Ettől függetlenül nincs lelkiismeret furdalásom, mert a megjelenési időpont felkutatását célzó munkámban a program ötletszerűen frissített, hanyagul felépített, ráadásul az előzetesnek több ponton is ellentmondó hivatalos honlapja semmiféle támogatást nem nyújtott. Szerencsémre az információhiány fojtogató érzését hamar félelemmel vegyes érdeklődés váltotta fel, amelynek hatására sikerült rászánnom magam a kezdésre.

Az indítást követően azonnal a lehetséges beállításokat vettem szemügyre, azon belül is az irányítást. Meglepetés talán csak azért ért, mert a rendelkezésre álló, több mint hatvan billentyűnél, illetve billentyűzetkombinációnál jóval többre számítottam. Nem nevezném ezt különösebben soknak már csak azért sem, mert a kombinációk közel háromnegyede nem is az irányítást, hanem a különféle nézetek állítgatását szolgálja. Érdemes időt szánni a fontosabb lehetőségek memorizálására, mert menet közben nincs idő a kísérletezgetésre.

Az opciók közt külön csoportosítva találtam meg a játékmenetre kiható legfontosabb beállításokat. Ezekkel lehet beállni, hogy VALÓBAN szimulátorral akarunk-e játszani, vagy csak egy könnyed felüdülésigéretével kecsegtető, az annak idején nagy sikert aratott pénzbedobós *Afterburner* hangulatát idéző shoot'em up-al. A könnyített repülési modell például még a laikus számára is észrevehetően irreális, nem úgy, mint a nehezített, mivel ekkor még a levegőben maradás, vagy egy meghatározott irányba történő navigálás is célt képezhet. A radar kijelzésének felelőtlen piszkálgatása szintén komoly akadályokat gördíthet virtuális pilóta pályafutásunk elé, hiszen az elvekben valószerű beállítás használhatatlanul halvány villódzó pálcikákat eredményez a radarképernyőn, a támadó – vagy épp támogató – repülőgépek pozíciójáról tájékoztatandó. A hang és grafika kapcsolói közül említést talán csak az idegesítő lens-flare effekt kiiktatásának lehetősége érdemel. Ezen nagyszerű húzás gyakorlati jelentőségéről már az első berepülés alkalmával tanúbizonyságot nyertem.
A beállítások alapos kivesézése után már nem maradt türelmem sem a Single Mission, sem pedig a Campaign menüpontok alatt terpeszkedő millióegy további opcióra, így minden átmenet nélkül egy dogfight instant akció közepébe csöppentem. Türelmetlenségem két MiG használta ki, annak rendje és módja szerint azonnal le is vadásztak. Több egymás utáni becsapódás tudott csak lehűteni annyira, hogy átéljem egy saját hadjárat kreálásának nehézségeit. Ekkor fedeztem fel, hogy a berepülhető gépek palettája nem valami széles, hiszen az F-100 Super Sabre, az F-104 Starfighter, az A4 Skyhawk valamint az F-4 Phantom II konstrukciók kivételével a szövetséges (C-130 Hercules és B-57 Canberra), valamint az ellenséges (MiG, Tu, Su, IL és An gyártmányú) repülő eszközök is a „non-flyable" kategóriába tartoznak. A fegyverzetéről ugyanez nem mondható el, bombák és rakéták fajtáiból nincs hiány, annak hogy milyen felszereltséggel indulunk csatába csak gépünk tárolókapacitása, illetve teherbíróképessége szab határt.

A fejlesztők nem titkolt koncepciója volt a hatvanas évek jellemző légicsatáinak bemutatása, ebből adódóan a fiktív küldetések végrehajtása során csak a pontos manőverezés és a gyors fegyverhasználat egészséges egyensúlyának tökélyre fejlesztésével érhetünk el átütő és tartós sikereket.

A prezentáció egyébként önmagáért beszél, ami elsősorban a repülők hiperrealisztikus, annélfogva gépigényes, de káprázatos külső-belső kivitelezésében ölt testet. A játék nyílt architektúrájú, így *3DStudio* meg *Photoshop* birtokában bárki kedve szerint alakíthatja a vadászokat.

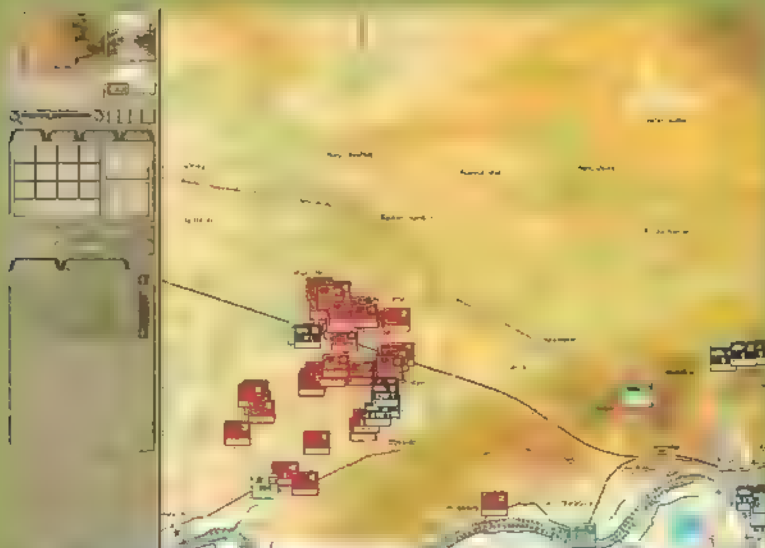
Tekintettel arra, hogy a teszt alapját nem a teljes verzió képzi, kivételesen szemet hunytam a nagyobb hibák felett is, így azokat most nem említem **(Akkor majd én: anonim környezet, maximális realitás bepöckölése mellett is gyenge szimuláció – a giroszkópikus effektusok, a nehézségi erő ill. a szél / légellenállás modellezése messze elmarad a *Sturmovik* vagy a *Flanker* mögött. - Reiker)** Megkegyelmezek a Third Wire brigádjának, még ha a pontszámok nem is ezt tükrözik.

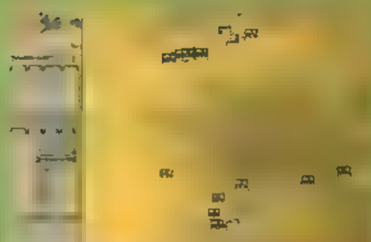
[Dae]

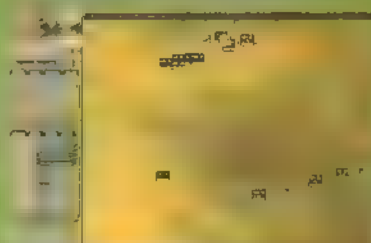
értékelő	
Látvány	7
Játszhatóság	5
Élettartam	6
Audio	5
+ hiperrészletes modellek, kihívás	
- hallatlan gépigény	
	6/10

AIRBORNE ASSAULT

Kiadó: Battlefront, Panther Games
Fejlesztő: Panther Games
Eredet: Ausztrália
Konfig: Celeron 366, 64MB RAM, 3D 2MB
Formátum: PC
Web: www.airborneassault.com


A Manchester csatárai megszorongatják a Bayern hátvédet.


Rusty Nail támadásba lendül (06 óra 10 perc, GMT+1)


Rusty Nail támadásba lendül (14 óra 22 perc, GMT+1)


Mechagodzilla pusztító kék lézersugarával porig rombolja Tokiót.

A hollandiai Arnhem meglátogatására fokozott kedvet érző turistaszerzet tartalmas napoknak nézhet elébe. Itt van mindjárt az *Openlucht* múzeum. Hihetnénk hogy ezen arnhemi hozzáférhetőségű emléktár is „csak" olyan múzeum, mint a többi – de nem. Az *Openlucht*, azaz Nyílt Levegő Múzeum szabadtéri tálalásban vonultatja fel a mitikus Holland malmok történetmét, betekintést enged az 1600-as, 1700-as évek Holland polgárának mindennapjaiba (is). Akkor *Hoge Veluwe Nemzeti Park* pipacsparadicsoma s esszenciája is természet-boost egyben. S lám, még csak szót sem ejtettünk a kultusz övezte, kamionkereknyi holland sajtról, a holland fapapucsról, avagy Eric „Renkie" Renkemáról, ki főállásban hálózat karbantartó, szabadidejében *Half-Life* sten (...és Winschotenben lakik, nem Arnhemben – Reiker). Arnhem ellenben nem csak szép napokat látott. Az úr 1944. évében például rendkívül veszedelmes kondíciók között lettünk volna sanszosak elfüstölni a Panzerfaust lőporttól sulyos arnhemi levegőt. Második világháború, Harmadik Birodalom. Kétszázötvenk... ikonstratégia. Ezúttal mesterfokon ... s mint rendesen, ezúttal is mestereknek.

„1944 szeptembere. A Szövetséges Erőknek fokozott esélyt nyújthat a náci fenyegetés teljes elimininálására Észak-Európa egész területén. A Market Garden Művelet (inyenceknek: Piackert Projekt) végső célja az, hogy ejtőernyős osztagokat – paratroopereket – csoportosítani az Arnhem körzetben fellelhető, Rajna menti hidak mellé. Ezen objektumokat biztosítván, a Szövetségeseknek esélyük lehet direkt földi folyosót létesíteni a meggyengült Német csapatok felé, melyen keresztül – a tervek szerint – még karácsony előtt felőrölhetik a Birodalom hadi tartalékait." Leülhetsz kisfiam, hármas, mert születésnapod van. Az *Airborne Assault* főbb célja a fentiekben vázolt történelmi leosztás pontos modellezése. Lévén szó ugyanakkor játékról, a rögzített történelem valósnak s így egyben mérvadónak nyilvánított eseményei / kondíciói – még ha bizonyos keretek között is, de – módosíthatóak. Így a Szövetséges s náci csapatok haderő-utánpótlásán, morális felkészültségen, sőt a startpozíciókon túl lehetőségünk lesz az időjárási jelemzők megváltoztatására is. Vizuális effektus ugyan nem jár mellé, ám sorsfordító jelentőséggel bírhat. Az *Airborne Assault* alapértelmezett felhozatala így tucatnyi, szükség szerint parametrizálható hadjárattal szolgál, 0,1%-os használhatóság kvocienssel bíró tutorial included – melyeknek mindkét érdek színeiben nekirugaszkodhatunk. Mondanom sem kell, de ha nem mondanám, nem derülne ki, hogy a csomag küldetésszerkesztővel érkezik. S noha feltelepíteni nem mertem, az ikonstratégia mestereinek részéről tanusított kedvező fogadtatás egyértelműen igazolja annak remek használhatóságát.

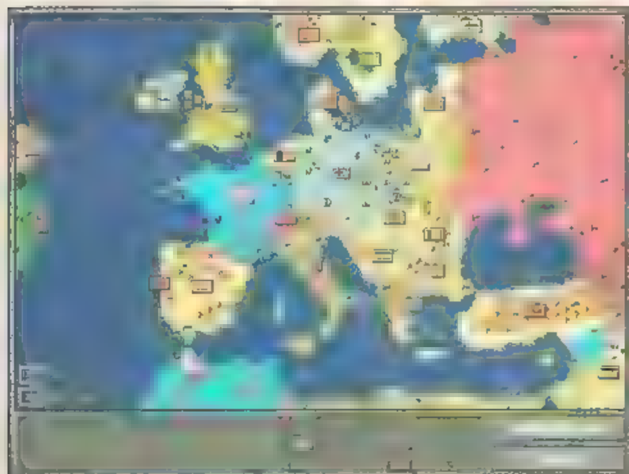
Állott a papírból összeragasztható Parlamenten. S állhatna az az *Airborne Assault – Red Devils over Arnhem* dobozán is. Tárgyunk nem csupán az ikonstratégia roppant műfajának büszke vazallusa – ám semmiféle fáradtságot sem vesz a háromdé (de?)generáció elkápráztatására. A játék komplexitása ugyanakkor még a hozzá hasonló szemelvényekhez mérten is kimagasló. Így a szabályrendszer lehetőségeinek megismeréséig pár héten keresztül a felfedezés öröme is garantált. (Aztán akár el is lehet kezdeni némi vélt valós tudatosságot csempészni hadműveleteink mögé.) Minősíthetetlen prezentációs jegyei végett tárgyunk szélesebb közönségréteg megnyerését illető sansza mindkét irányból nullával kacérkodik, ám ne feledjük: az ikonstratégia – nem játék. Közhely jön: életforma. Újabb közhely jön: a közhely azért közhely, mert igaz. Így a kartográfiai precizitás jegyében prezentált térképrendszer, az azon szimulált harci helyzetek s történelem-hű kondíciók professzionális, s nem utolsó sorban évekre szóló stratégiázást szavatolhatnak az éra iránt komolyabban érdeklődő játékos számára. Reiker, egy LAN? **(Jer befelé, aztán gyalulunk. – Reiker)**

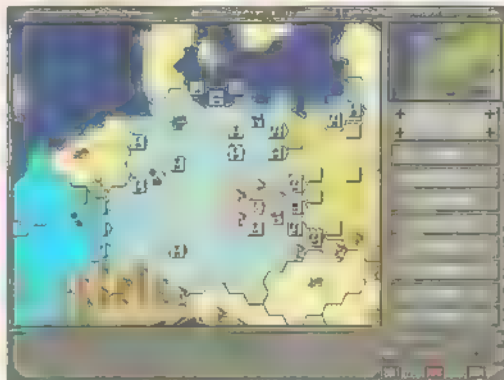
Rusty Nail

Látvány	1
Játszhatóság	7
Élettartam	8
Audio	1
+	é( )(v)e(t)(k)re szól
–	ronda tájmodel (?! - Reiker)

STRATEGIC COMMAND
EUROPEAN THEATRE

Kiadó	**Battlefront**
Fejlesztő	**Fury Software**
Eredet	**Kanada**
Konfig	**P166, 32MB RAM**
Formátum	**PC**
Web	**www.battlefront.com**







Gondolom, mindannyian hallottatok már arról, milyen jó üzleti lehetőség kínálkozik a második világháború játékba ültetésében. Először is: egy háborúért nem kell jogdíjat fizetni. Másodszor pont a második világháború eseményekben, fordulatokban bővelkedett, s nem úgy zajlott le, hogy az Egyesült Államok ment, látott, győzött (az újkorban ilyen ritkán fordul elő, de persze előfordul, gondoljunk csak Vietnamra – azóta is játékok százainak ad alapötletet). Arról nem is beszélve, hogy az utóbbi időkben hallatlan magasságokba szökött népszerűsége, bizonyos időszakonként ez ugye, előfordul.
A képekből nehezen ítélhető meg, hogy ez egy stratégiai játék; annak is jóformán az egyszerűbb változata: körökre osztott, hexatáblán zajló gondolkodtatás. Az egész mintha egy táblás játékra emlékeztetne, és valóban, sikereket elérnie talán azon a fronton jobban sikerülne, mint az elektronikus szórakoztatóiparban. Na, de ne szaladjunk ennyire előre, kivételesen ott kezdem a leírást, ahol a kedves játékos a programmal való ismerkedést: a telepítésnél. Sok helyet nem foglal, ez nyilvánvaló, korunkban talán máris visszásságot kelt, hogy néhány demonstrációs anyagnál még kibontva sem nagyobb. Nem a méret a lényeg. Vagy mégis? A főmenü akadozva bár, de előmerészkedik, miután a képernyő felbontását kedvére beállította, aztán nekilendül az első – és egyetlen – hallgatható aláfestő zenének. Választásunk után az általam tesztelt minimum konfiguráció közeli masinán megakadt, és bevárta a dallamot; amíg az tartott, valószínűleg cigi-szünetet tartott. A számtalan beállítási lehetőség végignézése után lendülhetünk bele a hat küldetésből álló játékba, aztán eldönthetjük, ugyan a nácik, avagy a szövetséges csapatok oldalán kívánjuk végigszemlélni, sőt, befolyásolni a híres-hírhedt csaták végkimenetelét. Én megpróbáltam korhű maradni, lerohanni és annektálni Lengyelországot, megkerülni a Maginot-vonalat, Belgiumon keresztül.
Egységeinket nem tervezték túl, csupán kártyákkal mutatják, milyen csapatokkal számolunk, ami grafikailag nem emeli túl magas szintre a programot; bár, ha jobban belegondol az ember és a célszerűséget tartja szem előtt, a megoldás jó, jobb nem is lehetne. Ha mégis, akkor egy teljesen más szemlélettel fogadnám, nem pedig úgy, mint a táblás játékok elektronikus átiratait általában. Európát sikerült felosztani úgy, hogy nem maradt lefedetlen terület. Kétfelé oszlanak a vízi és szárazföldi hatszögek, ily módon az egységek is. Egységek szempontjából nem sok eltérést tapasztaltam a két harcoló tömörülés között, de lehet, hogy mutatkozik csekély mértékű technikai fölény német részről, jó lenne tudni. De az egész mintha tudatosan arra építene, hogy az ellenfelek egyenrangúak legyenek, ugyanolyan kevés egységgel induljanak, ugyanolyan fejlettségi szinten. Talán az e-mailen játszható multi miatt. Hát, nem is tudom, nem tűnik valami reálisnak.
Alapvetően kétféle egységünk létezik: táborok és mozgó egységek (tévedés ne essék, a táborokat is át lehet költöztetni alkalomadtán). Mozgó egységnek a gyalogosok, tankok, repülők, hadihajók számítanak, s minthogy a kör meghatározott időtartamot ölel fel, aszerint léphetünk velük többet-kevesebbet. Ezek az egységek alkalmasak a támadásra is, földiek szomszédos mezőkre, légiek távolabbra is küldhetik a pusztítást. Táborainkban fejleszthetjük ki a különböző harci egységeket, extra milíciát toborozhatunk, tankokat indíthatunk, és így tovább. A mozgó egységek kifejlesztésük után tehát a táborok közvetlen környezetéből indulnak útjukra, érdemes tehát stratégiailag jó helyre költözni velük. No de miből fejlesztünk? Hát MPP-ből! A pontokat minden körünk végén kapjuk meg – és mindig az ellenfél körének végén veszíthetünk belőlük, - eredményeink tekintetében. Ebből aztán bevásárolhatunk, vehetünk általános egységeket, de akár hírhedt hadvezéreket is, akik nyilvánvalóan jó hatással vannak bizonyos számadatokra, események kimenetelére. De kifejleszthetünk bizonyos gépeket, tudományokat, fegyvereket, melyek ugyancsak a szebb, jobb, erősebb hatalom kialakításában segítenek. Mélyebben nem bonyolódnék bele, a kézikönyvben mindent megtalál az érdeklődő, egységeket, számadatokat, stratégiai tippeket.
Összességében nem kifejezetten rossz játék a *Strategic Command*, de nekem a kelleténél jobban üzletszagú. Bizonyára inkább örülnék, és feljebb pontoznám, ha ingyen hozzá lehetne jutni, akár mosóporhoz adott ajándékként, akár a hálóról letöltve. Így azonban csak egy egyszerű stratégia maradt, a *General*-ok és *Frontok* színvonalát meg sem közelítve. Jelen formájában csak az egyszerűségéhez mért lassúsága, komoly programokhoz mért egyszerűsége érzékelhető belőle. És mindettől egy alaposabb fejlesztés kisujjal megszabadíthatta volna, programozók optimalizálásával, grafikusok munkájával (**Igen, az optimalizált programozó valószínűleg remek munkaerő. Ajánljuk minden fejlesztőnek! ;). – Relker**). Mert jelenlegi formájában egyszerűen kevés. Kár érte.

dracoo-[romm(al)el]

értékelő

Látvány:	2
Játszhatóság:	5
Élettartam	4
Audio:	3
+	jobb, mint malmozni
-	de nem sokkal

3/10

LARGO WINCH

Kiadó: **Ubi Soft**

Fejlesztő: **Ubi Soft**

Eredet: **Franciaország**

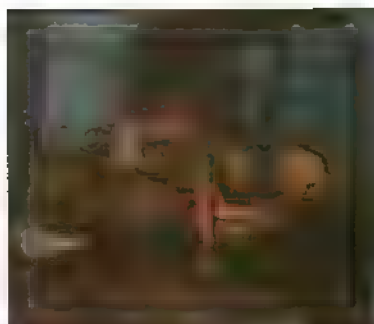
Konfig.: **PII 300, 64MB RAM, 3D 8MB**

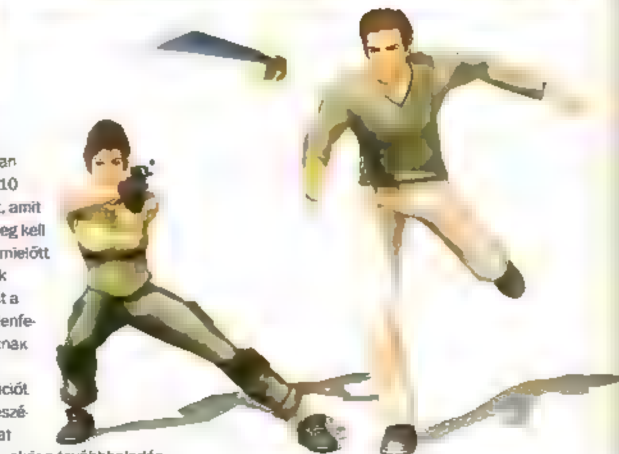
Formátum: **PS, PC, PS2, Xbox, GameCube**

Web: **www.largowinch-lejeu.com**









Valóban beigazolódni látszik az a tendencia, hogy minden sikeres mozi vagy TV filmből előbb utóbb készít valamelyik fejlesztő cég egy videojátékot. A *Largo Winch* szálai még 1990-re nyúlnak vissza, mikor Jean Van Hamme és Philippe Francq ötletéből (és forgatókönyve alapján) a Dupuis Publishing elkezdte a *Largo Winch* képregény sorozatot. Az azóta eltelt több mint 10 év alatt a képregényekből több mint 3 millió kelt el. A képregény sikerén felbuzdulva elkészült a képregényhős kalandjairól szóló TV sorozat, ami 2001 márciusa óta ülteti le esténként nézők milliót a képernyő elé. Az ilyen nagy népszerűségnek örvendő történetek természetesen előbb vagy utóbb felkeltik a játékkiadók figyelmét is. Nem történt ez most sem másként, így a Ubi Soft 2000 végén megszerezte magának a „megjátékosítási" jogokat. Először a PS változatot készítették el, de ez év őszén, - a kalandjátékot kedvelők nem kis örömére - (na majd meglátjuk) piacra dobták a PC / PS2 változatot, és már készül az Xbox ill. GameCube verzió is.

A történet szerint, Largo-t, az árva jugoszláv fiút a világ egyik leggazdagabb embere, a „Group Winch Enterprises" tulajdonosa örökbe fogadta. A jóképű, és szemtelenül fiatal (még csak 26 éves) Largo mostohaapja halála után hirtelen a megörökölt vállalat élén és a gazdasági élet útvesztőiben találja magát. A számára eddig ismeretlen világ – örökbefogadója szándékosan távol tartotta a cég ügyeitől – és az, hogy megtudja: apjét tulajdonképpen megölték, meglehetősen sokkolja Largo-t. Nincs azonban ideje ijedezni, hiszen ott van a háta mögött a legalább 10 milliárd dollárt érő vállalat, amit irányítani kell; ráadásul meg kell találnia apja gyilkosait is, mielőtt azok csapnak le rá. A játék során Largo feladata tehát a háttérben munkálkodó ellenfeleinek és az apja gyilkosainak megtalálása. A nyomozás során nagyon sok információt kell begyűjtenünk a párbeszédekből, különféle tárgyakat összeszedni és használni - akár a továbbhaladáshoz, akár egy információért cserébe, - mindeközben nemegyszer szinte *James Bond-i* kalandokat átélve. A játék teljesen 3D-s, ráadásul rendkívül jól eltalált, „követős" kameramozgással kísérhetjük figyelemmel az eseményeket. Igaz a látvány kidolgozottsága még csak meg sem közelíti a *Syberia*-ban látottakat, viszont cserébe valóban alacsony a gépigénye, így már az ajánlott konfigurációjú gépen is élvezetesen lehet vele játszani. A látványbeli hiányosságokért mindenesetre kárpótol a történet érdekessége, a sok helyszín, és a még több szereplő, akivel Largo találkozni fog. A szálak felgöngyölítése során persze nem csak beszélgetni kell majd, hanem néha harcolni is, amit érdekes módon nem valós időben, hanem körökre osztva oldották meg, vagyis egyszer Largo, - előtte kiválasztva, hogy kézzel, vagy egy nála lévő eszközzel harcol – majd az ellenfél következik; egészen addig, amíg egyikőjük ki nem dől. Az irányításhoz csak a billentyűzetre vagy egy gamepadra, illetve joystickra lesz szükség - ebből következik, hogy nincs szükség a billentyűzet-kiosztás magolására az élvezetes játékhoz :).

A főhősünk tud sétálni és két fokozatban futni, a számára hasznosnak tűnő tárgyakat felszedi és az eseményekről minduntalan jegyzeteket készít. Azok a tárgyak, amiknek valamilyen jelentősége van, elhaladva előttük kivilágosodnak, és az [ENTER] megnyomására megtudhatjátok mi az, a [SPACE] lenyomására pedig, - ha felszedhető – Largo magával viszi. A felszedett tárgyakat csak ott és akkor lehet felhasználni, ahol és amikor arra szükség van, és minden pályaszakasz elején hősünk kiüríti a zsebeit. A párbeszédek során a történet nem változik attól függően, hogy kivel mikor és milyen sorrendben beszélünk, és a választható kérdéseket milyen sorrendben tesszük fel. Ennek csupán a kapott információmorzsák összerakásában van jelentősége - így sem tévútra térni, sem elakadni nem igazán lehet, ráadásul minden párbeszéd többször is megismételhető, akár különböző sorrendben. A történet megértéséhez így csupán kezdő angol nyelvtudásra van szükség, ezért akik most tanulják a nyelvet, azoknak egy szótár segítségével akár remek nyelvgyakorlási lehetőség is lehet... mindez szórakozás közben.

Clem

értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság:	5
Élettartam:	5
Audio:	4
+	a kezdő játékosoknak is ajánlott
-	idejétmúlt grafika

4/10




cdv

Olvasói kérdőív

Az élet rövid. A mi célunk (a meggazdagodás mellett, persze), hogy szürke hétköznapjaidat szebbé tegyük egy olyan kiadvány elkészítésével, ami IGAZÁN a kedvedre való. Ez meglehetősen nehéz feladat úgy, hogy nem tudjuk PONTOSAN, mit szeretnél. A segítségedet kérjük hát – az alant terpeszkedő kérdőívet mihamarabb töltsd ki és juttasd vissza hozzánk, hogy a lapot úgy alakíthassuk, ahogy neked, az OLVASÓNAK jó. Köszi (a saját nevedben is :),

576 KByte Team

Majdnem elfelejtettük: a beküldők között 1 értékes szerkesztőségi kegytárgyat sorsolunk ki, szóval ne felejtsd OLVASHATÓAN feltüntetni a borítékon a neved és a címed. Igen – természetesen fénymásolt kérdőívet is elfogadunk, nem kell az olló. Aki pedig kényelmes karosszékéből szeretné befolyásolni a hazai videojáték-zsurnalisztika jövőjét, keresse fel bátran a **www.576.hu** címet – elektronikus formában is leadhatja voksát.

1.

Nemed:

Fiú / Férfi ❑
Lány / Nő ❑

2.

Életkorod:

.... Év

3.

Foglalkozásod:

Diák ❑
Főállásban dolgozó vezető ❑
Főállásban dolgozó alkalmazott ❑
Részidőben dolgozó (heti 8-29 óra) ❑
Munkanélküli ❑

4.

Milyen gyakorisággal vásárolod az 576 KByte-ot?

Előfizető vagyok ❑
Minden számot megvásárolok ❑
Majdnem minden hónapban megveszem (négyből legalább hármat) ❑
Ritkán (négyből egyet-kettőt) ❑
Nagyon ritkán (megesik, hogy négy, egymást követő számból egyet sem) ❑
Soha (kölcsön kapom / kölcsönzöm) ❑

5.

Hány ember olvassa a TE példányodat?

9 vagy több ❑
6-8 ❑
4-5 ❑
2-3 ❑
1 ❑

6.

Mennyit olvasol el átlagosan egy számból?

Mindent, borítótól borítóig. ❑
Többet, mint a lap háromnegyede ❑
Többet, mint a lap fele, de kevesebbet, mint a háromnegyede ❑
Többet, mint a lap negyede, de kevesebbet, mint a fele ❑
Megközelítőleg a lap negyedét ❑
Kevesebbet, mint a lap negyede ❑

7.

Mit teszel majd a Kbyte kezedben tartott példányával, ha kiolvastad?

Elrakom referenciaként. ❑
Odaajándékozom valakinek. ❑
Eldobom. ❑

8.

Mióta játszol számítógéppel, vagy konzolokkal? (évszám)

19........

9.

A felsoroltak közül melyik berendezéssel rendelkezel? (többet is bejelölhetsz)

Sony PlayStation ❑
Sony PlayStation 2 ❑
SEGA Dreamcast ❑
Nintendo 64 ❑
Nintendo GameCube ❑
Nintendo Gameboy Color ❑
Nintendo Gameboy Advance ❑
"Asztali" DVD lejátszó ❑
Számítógép (PC / Mac) ❑
Microsoft Xbox ❑
Handheld (Palm, Pocket PC) ❑

10.

A felsoroltak közül melyik berendezés vásárlását tervezed? (többet is bejelölhetsz)

Sony PlayStation ❑
Sony PlayStation 2 ❑
SEGA Dreamcast ❑
Nintendo 64 ❑
Nintendo GameCube ❑
Nintendo Gameboy Color ❑
Nintendo Gameboy Advance ❑
"Asztali" DVD lejátszó ❑
Számítógép (PC / Mac) ❑
Microsoft Xbox ❑
Handheld (Palm, Pocket PC) ❑

11.

Megközelítőleg hány EREDETI számítógépes, vagy videojátékot vásároltál / kaptál ajándékba az elmúlt 12 hónapban?

8+ ❑
7-8 ❑
5-6 ❑
3-4 ❑
1-2 ❑
0 ❑

12.

Mi volt tavaly a három kedvenc számítógépes vagy videojátékod?

....
....
....

13.

Milyen típusú játékokkal játszol a legszívesebben?

Szimulátorok ❑
RPG-k (szerepjátékok) ❑
FPS-ek ("first person shooter-ek") ❑
Akciójátékok ❑
Sportjátékok ❑
Versenyjátékok ❑
Stratégiai játékok ❑
RTS-ek (valósidejű stratégiai játékok) ❑
Verekedős játékok ❑
Lövöldözős játékok ("shoot 'em up-ok") ❑
Más (definiáld)

....

14.

Mi befolyásol leginkább vásárláskor?

Az 576 Kbyte recenziója ❑
Más magazin recenziója ❑
Barátok ajánlása ❑
Szóbeszéd ❑
Reklám / Hirdetés ❑

Internetes echo ☐

15.

Melyik három írást tartod a legjobbnak, ha kizárólag az idei évfolyam számaiból mazsolázhatsz?

....

....

....

16.

A lap ára:

Magas ☐
Megfizethető ☐
Fizetnék egy hajszállal többet is ☐

17.

Az elmúlt 12 hónapban a lap színvonala:

Javult ☐
Változatlan ☐
Romlott ☐
Nem tudom, nem olvasom 12 hónapja ☐

18.

Örömmel fogadnál cikket, cikksorozatot vagy állandó rovatot a következő témákban? (jelöld be mindet, amire igaz az állítás)

Hardware ☐
Kultúra: zene, mozi í.l. könyvajánló ☐
Anime ☐
Konzolok, videojátékok ☐

19.

Mennyire fontos(ak) a(z)...? (értékelj hozzánk hasonlóan, 1-10-ig)

Alfa .... ☐
Végigjátszások .... ☐
Poszter .... ☐
Cinkelt Lap .... ☐
Emuláció .... ☐
Csevegő .... ☐

20.

Hajlandó lennél többet (mondjuk a jelenlegi ár dupláját) fizetni a Kbyte-ért, ha annak lenne CD-ROM melléklete?

Igen ☐
Igen, ha teljes játék lenne a korongon ☐
Nem ☐

21.

Milyen meghajtóval rendelkezik a géped?

CD-ROM ☐
DVD-ROM ☐
Nincs IBM PC kompatibilis masinám ☐

22.

A cikkek szakmai színvonala nagy általánosságban...

Magas ☐
Megfelelő ☐
Amatőr ☐

23.

Vásárolsz szimultán más magyar, számítógépes vagy videojátékokkal foglalkozó lapot? Ha igen, melyiket? Értékeld őket hozzánk hasonlóan, 10-es skálán.

	Néha	Gyakran	Előfizettem	Értékelés
GameStar	☐	☐	☐	......
PC Games	☐	☐	☐	......
PC Guru	☐	☐	☐	......
Guru Gamer	☐	☐	☐	......
576 Konzol	☐	☐	☐	......
MultiPlay	☐	☐	☐	......

24.

Vásárolsz szimultán más külföldi, számítógépes vagy videojátékokkal foglalkozó lapot? Ha igen, melyiket? (többet is felsorolhatsz)

....

....

....

25.

Mit változtatnál meg az újságban? (csatolhatsz novellát is, ha kedved tartja)

....

THE THING

A PARANOIA AZ EGYETLEN

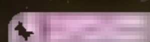




"Ez egy igazán vérpezsdítő akció/horror játék.
Hű maradt az 1982-es filmemhez... játssz vele, hogy átérezd az igazi rettegés hangulatát!"
John Carpenter

1077 Budapest, Wesselényi utca 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799, www.automex.hu • info@automex.hu

XBOX PlayStation.2 PC CD-ROM





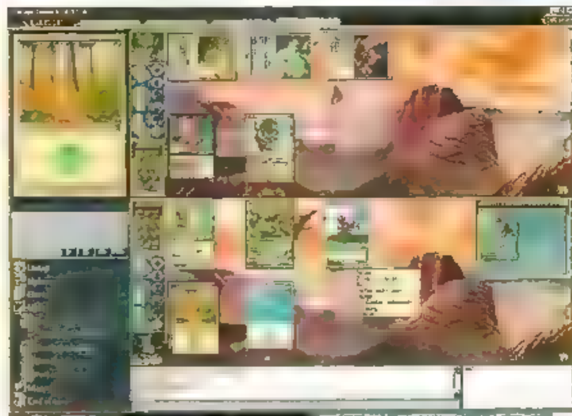




MAGIC: THE GATHERING
ONLINE

Kiadó: **Wizards of the Coast / Hasbro**
Fejlesztő: **Leaping Lizard Software**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **PII 333, 64MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: **www.wizards.com/default.asp?x=magic/magiconline**


„Házunk tája, kincsesbánya." - a gyűjteményem


„Ereszd el a hajam!" - párbajképernyő

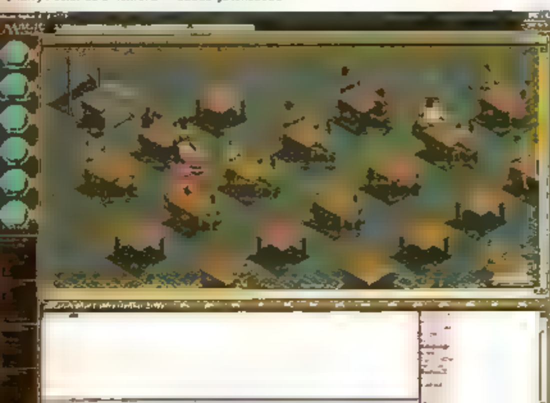
Nagy pénz van a kártyában. Mielőtt tapasztalt zsugások nekikezdenének felidézni éjszakába nyúló póker és ulti partikat, gyorsan leszögezném, hogy ezúttal a Wizards of the Coast által meghonosított *Magic: The Gathering* című gyűjtögetős kártyajátékra gondolok. Újak kedvéért: a játszó felek varázslókat személyesítenek meg, s a lapok által reprezentált varázslatok segítségével próbálják meg ellenfelük életerejét minél gyorsabban nullára redukálni. A hagyományos kártyajátékokkal ellentétben itt mindenki saját maga állítja össze pakliját a rendelkezésre álló több száz fajta lapból, így egyrészt sejtései is alig lehetnek ellenfele szándékairól, másrészt pedig a játékban rejlő lehetőségek száma is felülről súrolja a végtelent. S az igazi móka: az egyszeri játékos 15 lapos csomagonként vásárolhatja meg a lapokat, melyek mibenlétére csak a pakk felbontása után derül fény: ekkor derül ki, hogy hasznos (s a kereskedelemben jó áron forgó) lapokat, avagy kukatöltelékeket sodort utunkba a szerencse. Így aztán egy jobban szereplő 60 lapos pakli kedvéért kénytelenek vagyunk akár több száz lapot is összevásárolni, a gyártó legnagyobb örömére. Idén jött el az idő, hogy a több-kevesebb sikerrel járó eddigi számítógépes feldolgozások után az online piacot is betámadja a fejlesztő, a játékos társadalom legnagyobb örömére.

A játék az eredeti, papír-alapú verzió tökéletes adaptációja, egy óriási plusszal, ami nem más, mint a rendelkezésre álló ellenfelek rendkívül nagy száma és változatossága. Akit eddig a partnerek hiánya riasztott el a játéktól (lásd pl.: jómagam) az most fellélegezhet: a regisztrált felhasználók száma már most 50.000 felett, a szerveren egyidőben fellelhető játékosok száma több ezer.

A játék csak online játszható, a single player módot a rendkívül hasznosra megírt tutorial képviseli. Bizton állíthatom, hogy nulláról induló emberkék egy-két óra múlva bátran továbbléphetnek a training room-ba, ahol előre összeállított paklikon rögtön próbára is tehetik stratégiai érzéküket hasonszőrű kezdő játékosok ellen, mindezt bármilyen díj fizetése nélkül. Mivel a játék ingyen letölthető, így ez az élvezet mindenki számára elérhető, aki rászánja idejét és nem tart függőség kialakulásától.

Jól értettétek, függőség. Nagyon könnyű eljutni arra a pontra, amikor az ember úgy dönt, hogy kipróbálná magát élesben is, ehhez viszont lapokat kell vásárolnia, ráadásul elég borsos áron: egy 15 lapos kiegészítő jelenleg $3.29. Biztos vagyok benne, hogy ez jelentős gátat szab a játék magyarországi elterjedésének, bár egy-két eredeti játék áráért már össze lehet szedni egy akkora induló lapbázist, amit némi csereberével játszható szintre lehet fejleszteni.

Szinte minden játéktípust beépítettek a programba: a hagyományos, előre összeállított paklikkal való játék (constructed) mellett megtalálhatóak a draft (a 8 játékos meghatározott szabályok szerint választja ki lapjait egy 360 lapos halomból), a sealed deck (minden játékos egy adag véletlenszerűen kapott lapból épít paklit) és a különböző multiplayer (egyszerre kettőnél több játékos gyűri egymást) változatok is.


„Harry Potter és a Roxfort." - casual játékszoba

A versengések tárháza is roppant nagyra sikeredett: a tét nélküli gyakorlójáték (casual play) mellett megtalálhatóak a különböző díjakkal (különböző számú kiegészítő csomag) kecsegtető szankcionált versenyek, melyek lehetnek kieséses rendszerűek, illetve jóval hosszabb, akár 7-8 órás elfoglaltságot jelentő többfordulós csörték is. Ezekre a versenyekre a belépés sajnos különböző számú, $1 értékű event ticket-be kerül, de a nyerhető díjak ezért könnyen kárpótolhatnak. Vannak legendák játékosokról, aki a kezdeti 10$ befektetés óta egy fillért sem költöttek a játékra, csak a nyereményeket forgatták vissza, sajnos jómagam nem tartozok közéjük. :(

A játék egyéb lehetőségei közé tartozik egy jelenleg még elég kaotikusan működő lapcserélgető feature (rengeteg eladó, jóval kevesebb vevő jellemzi), valamint a sakkban is használatos Élő-pontok alapján számolt ranglista-rendszer, mely segítségével teljesítményedet összemérheted a nagyvilággal.

Maga a kezelőfelület csillagos ötöst érdemel: mind a pakliszerkesztő, mind a játékfelület vagy akár a lapjaidat tartalmazó mappa is teljesen áttekinthetőre és használhatóra sikerült, egy egér segítségével navigálható. Az összes valaha kiadott lap gyönyörű grafikával került be a játékba, külön esztétikai élmény akár csak végignézegetni is őket. Magára a játékmenetre nem is érdemes több szót pazarolni - aki kipróbálja ez látni fogja, hogy minden egyes opció magáért beszél; ezért egy külön nagy gratula jár a fejlesztőknek.

Zárszóként összefoglalva biztos vagyok benne, hogy akinek anyagi lehetőségei megengedik, hogy próbát tegyen a játékkal, nem fog csalódni benne és rengeteg kellemes órát tölt majd el a lapra szerelt varázslatok világában. Aki magyarként egyedül érezné magát a szerveren, Jissi1 néven szinte minden este megtalál - keressen meg, szívesen segítek bármiben.

Radeczky Zoltán

értékelő	
Látvány:	7
Játszhatóság:	9
Élettartam:	10
Audio:	5
+	tökéletes konverzió
-	hóvégi bankszámlakivonat
	8/10

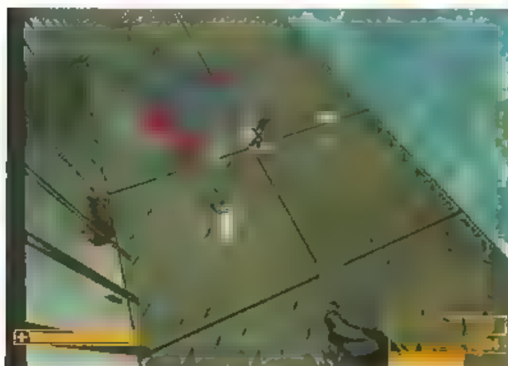
SNIPER
PATH OF VENGEANCE

Kiadó: Xicat Interactive
Fejlesztő: Mirage Interactive
Eredet: Lengyelország
Konfig: PIII 500, 128MB RAM, 3D 32MB
Formátum: PC, Xbox
Web: www.xicat.com/sniper_home.html





Elnézést... Folytassák csak uraim, már itt sem vagyok...



Mindig is imádtam az olyan játékokat, amelyeknek az égvilágon semmi közük a címükhöz. Aki már a *CS-ben* is kizárólag az AWP társaságában érzi jól magát, és az összes játékban csak a távcsöves puskák izgatják fel, az kímélje meg magát egy csalódástól azzal, hogy ki sem próbálja a *Sniper-t*. Persze, ha a címtől elvonatkoztatunk, már jobb a helyzet; de még így is túl kevésnek érzem a motivációt, hogy komolyan leüljek vele játszani.

[illegible]ÁSOK

Nos, sok új dologgal találkoztam már rögtön a játék elején. Először is meglepve tapasztaltam, hogy egy mesterlövész fegyver (nem mernék rá megesküdni, de mintha egy lézerirányzékkal szerelt Dragunov lenne...) kitűnően alkalmas utcai közelharcra. Aztán ott az érdekes tény, hogy az áldozatokból kifröccsenő vér merev pacaként áll meg a levegőben, jó egy méterrel a holttest fölött, ráadásul a talajra merőlegesen. Azt is most tudtam meg, hogy egy börtönből kijutni gyerekjáték - minden rács gombnyomásra nyílik, és a halott börtönőrök látványa kicsit sem zavarja az épp reggeliző vagy kondizó fegyenceket. Igazi sokk volt számomra megtapasztalni, hogy egy gumibot egyetlen ütése végezhet egy emberrel, míg 9mm-es pisztolygolyóból 8-10 kell egy kezdődő fejfájáshoz. Az is biztossá vált, hogy a sors valóság, nem csak feltételezés. Akármennyit lőttem ugyanis egy rács túloldalán mereven pózoló őrbe, nem akart meghalni; viszont a rács kinyitása után egy semmiből előugró fegyenc egy mozdulattal kivégezte. Ilyet utoljára a *MoH:AA-ban* láttam, ott pl. egy már halott náci katona kiabált és borogatta az asztalokat... Ja, és azt tudta valaki, hogy létezik olyan Mercedes modell, amelyikhez egy Jaguar karosszériáját használták fel, és a csillag fejjel lefelé van az orrán? Nem vicc!

[illegible]

A híres *LithTech* engine gondoskodik róla, több-kevesebb sikerrel. A '98-as szintet épp meghaladja, de már 2000-ben is a gyengébbek közé tartozott volna. Tele van bugokkal, az ajtók többsége az állunkig ér, bizonyos tárgyak gond nélkül levitálnak és hasonló nyalánkságok. Összességében egy nagy átlag, kicsit nosztalgia feelinget ad.

AI

Az nincs. Scriptek scriptek hátán triggerekkel összefűzve. Semmi nem úgy történik, ahogy az a helyzetből adódna, hanem minden szépen előre van programozva; mi csak mozizunk lövöldözés közben. Kérdem én, izgul erre manapság még valaki?

T[illegible]ENET

Mint már említettem, aki egy bérgyilkos mesterlövész szerepébe szeretné beleélni magát, annak itt nem sok babér terem. A jó öreg John Mullins (gy.k.: *SoF*) viszont simán beilleszkedne, sőt még jól is érezné magát. Persze hiányozna neki a leszakadó végtagok látványa (bizony ezt már egy *Q2* alapú motor is tudta...), meg a pörgős interkontinentális kommandós akció, de minden bizonnyal ismerős lenne neki a szituáció: egy mindenki ellen.
A sztori kicsit sem sablonos, és semmilyen körülmények között nem nevezhető laposnak, kivéve, ha félretesszük minden tiszteletet és az objektivitás hálátlan, rögös ösvényére lépünk.
Nézzük csak az első akciót (csak hogy mindenkinek elmenjen az életkedve :)! A hibrid Jaguár-Mercedes mellett állva kezdünk, zuhog az eső. A híd alatt vár a megbízónk, aki egy piros pulóveres férfit akar holtan látni. A célpontot négy rendőr őrzi az utca végén álló benzinkútnál. Nos, ha megvan a benzinkút, álljunk meg egy jóízűt röhögni. A látvány ugyanis egyszerűen röhejes. Négy rendőr és egy piros pulóveres ürge céltalanul bolyong a kútnál, akár órákig is. Tényleg csak arra várnak, hogy kiirtsuk őket, de ez a kisebbik gond, már maga a helyzet is könnyfakasztóan kretén, na de ezt látni kell...
A legnagyobb távolság, ahonnan rájuk lőhetünk, az kb. 20 méter - na ezt nevezem én precíz mesterlövész munkának! Szerintem jobban jártunk volna két gránáttal meg egy M1911-gyel, de úgy látszik a név kötelez: a *Sniper* az *Sniper*, emberünk minden bizonnyal a kesztyűtartóban is távcsöves puskát tart...

[illegible]

Remélem, nem csak én érzem úgy, hogy ez már gyerekes szinten folyik. Gazdag, de istentelenül buta emberek pénzt ölnek olyan játékokba, amikkel legfeljebb ezrek játszanak világszerte, és arra is lenne egy ezresem, hogy ők sem boltban veszik meg az eredeti CD-t...
Na de ki vagyok én, hogy beleszóljak a nagyok dolgába? Hajrá fiúk, csak így tovább, remegve várjuk a *Sniper 2-t!!!*

-FREAK-

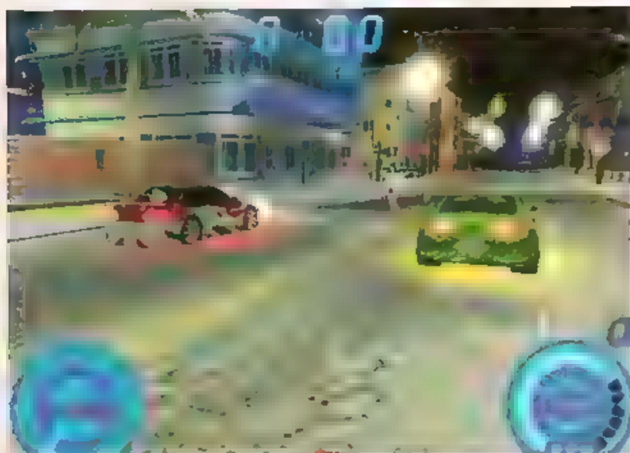
értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság	4
Élettartam:	1
Audio:	2
+	RPG - szerű fejlődés
-	maga a létezése

2/10

MIDNIGHT OUTLAW
ILLEGAL STREET DRAG

Kiadó: **ValuSoft**
Fejlesztő: **ValuSoft**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **PII 400, 128MB RAM, 3D 8MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.valusoft.com/products/midnightstdrag.html**







Éjjel fél kettő, tökhideg, a lány karja a magasba lendül és elstartol a két autó. Aki hamarabb elér a negyedmérföldes táv végére, nyer (persze a lány nem játszik, csak a két kocsi :) Ez a bolondéria az ötvenes években kezdődött. Később kialakultak a dragster-pályák, de aki saját utcai autóját és képességeit akarta kipróbálni, annak maradt az éjjeli illegális gyorsulási verseny. Meg ahogy a szőke csajszi mondja: „Az olyan izgi, nem...?"

ELŐZMÉNYEK ÉS KÖVETKEZMÉNYEK

Hogy milyen ugyanez egy progiban? Az első gyanús jel Relker elnéző mosolya volt, amikor odaadta a játékot. Sebaj, gondoltam, biztos a viccesen hosszú cím miatt gondolja, hogy ez egy tré program lesz. Majdnem tévedett :).
A feladat annyi, hogy legyőzzük a többieket, ehhez kapunk egy autót és 400 dolcsit. Elsőre nem is rossz. Az autót magunk választjuk ki, de csak a sziluettet látjuk, azt pedig eléggé, khm... leegyszerűsítve...broáf. A játékban ez és még néhány más dolog erősen hajaz a gyerekrajzokra, persze nem a jó értelemben. Szóval autóválasztás: hat verda, gyakorlatilag mind ugyanazt tudja (a programban :). Van itt Toyota Supra és Celica, Honda CRX régi és új változat, Ford Focus és egy ismeretlen járgány, szerintem Holden Commodore, de mások szerint az egy Impreza (pedig tuti, hogy nem :). Amit választottunk, az marad végig a fejlődésünk során, autócsere nincs, csak ha újrakezdjük az egészet... A négyszáz dolcsiból elkezdhetjük felszerszámozni a paripánkat; lehet venni mindenfélét, pl. a motorhoz, amit most nem is részleteznék nagyon - két lényeges dolog van: a turbó és a nitro-készlet. Mindenből vehetünk jobbat és drágábbat, négy szint áll a rendelkezésre. Ugyanez igaz a versenytársakra: négy liga van, az elsőben elég kicsi az elnyerhető pénz (30 dolcsitól indul), a legvégén felmegy ezer dollárig a tét. Kiválasztjuk az ellenfelet, aztán hajrá. Ha a csaj elrajtoltat, már késő :), picivel hamarabb már el lehet (és érdemes) indulni. Persze csak manuális váltás van, hiszen itt épp ez a lényeg: ki mikor vált, az ideális úgy 7000 rpm környékén van. Ha már van nitrónk, azt az első kettő fokozatban nem érdemes eldurrantani, tartogassuk a harmadik-negyedik, illetve később a negyedik-ötödik fokozatra. A helyes váltókezelést csiszolhatjuk a próbafutam alatt, néhány tuning után – főleg a teljesítménynövelő apróságok beépítésére gondolok – mindenképpen érdemes megtudni mi lett az eredmény. Bár teljesen haszontalannak tűnik lefesteni az autót – főleg ennyi pénzért, – de csak ezután juthatunk hozzá olyan fontos dolgokhoz, mint a leültetett kasztni és a szárnyak. Ja, még valami: a rendőrök néha bizony lecsapnak ránk, olyankor fizetni kell, továbbá végignézni egy filmecskét, amely olyan borzalmas, hogy... de erről majd később.

VEZETÉS

Az nincs. Váltani kell, meg nyomni a gázt, néha ellőni a kéjgáz adagot (N2O, azaz a nitró) és kész. Persze lehet menni balra-jobbra - csak nem érdemes, mert csak elveszítjük az uralmat az autó felett. Néha a kocsi magától megbolondul és elkezd imbolyogni (ez főleg akkor van, ha aránytalanul tuningoltuk: a motor fullos, de a futómű és a szárnyak nem) és egészen látványos kaszkadőrmutatványokat produkál: felugrik a levegőbe, orra bukik, oldalvást kétkerekezik, meg minden ilyesmi, aminek a való élethez semmi, de semmi köze. Hát ez biza kissé kiábrándító, főleg, ha a fáradságos munkával összekapirgatott pénzünket egy ilyen futam miatt vesztjük el. Ám nemcsak a saját autónk mond ellent a fizikának: amikor megérkeznek a rendőrök a kocsikkal, egészen egyedi módon bírnak mozogni, oldalazni a járgányaikkal. Kábé, ahogy a homokozóban tologatják a *Matchboxokat* az ovisok, egészen egyszerűen hihetetlen csokkerság (?! – **Ez olyan, mint a gyeszoraság? - Relker**), hogy erre nem figyeltek...

KÉPI ÉLMÉNY

Vannak jó pillanatok, de sehol sem kiemelkedő. Átlagban hozza egy két évvel ezelőtti játék színvonalát, és ezzel el is lennénk, csakhogy jönnek a zsaruk a doboz alakú kocsikkal és a helikopterekkel, amelyből egy-egy tölcsér lóg lefelé (ez a reflektort akarja jelenteni) és ájultan zuhanunk a székünk mellé. Ha ezt egyszerűen kihagyják, sokkal jobban járunk. Egyébként meg csak külső nézet van...

HANGOK

Vagy az összes autónak ugyanolyan zaja van, vagy az én fülemmel van valami baj. Amikor elkezdődik egy futam, az ellenfél autóját a start előtt mindig jobban halljuk, mint a miénket. Talán nem is baj...

VÉGÜL NÉMI HUMOR

Ha összeütközünk a másik autóval, akkor büntetést kell fizetnünk. Ha erősen összeütközünk vele (pl elékerülünk és beletaposunk a fékbe) akkor a kocsik felrobbannak, az emberek kiesnek és elterülnek a földön. Ezután kapunk egy feliratot, hogy a robbanás csak vicc volt, a kocsink megvan, de a büntetést behajtják. Végeredményben egy játszható progit kapunk erős hibákkal és hiányokkal. Ráadásul négy óra alatt végigjátszható és utána már nagyon uncsi :(.

Patrik

értékelő

Látvány:	2
Játszhatóság:	5
Élettartam:	1
Audio:	3
+	hangulatos
-	mintha nem lenne készen

3/10

HYPER RAILS

ADVANCED 3D ROLLER COASTER DESIGN

Kiadó: **Pantera Entertainment, Digital Steelworks**

Fejlesztő: **Pantera Entertainment**

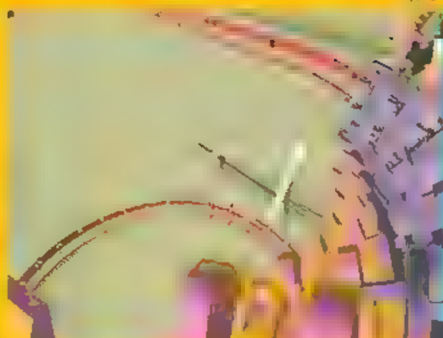
Eredet: **Egyesült Államok**

Konfig: **PII 300, 64MB RAM, 3D 16MB**

Formátum: **PC**

Web: **www.hyperrails.com**











Ha azt mondom hullámvasút, vajon mi jut először eszetekbe? Van egy olyan érzésem, hogy először azok a fergeteges és gyomorforgató, furmányos fémvázon futó csoda szerkezetek, amiket szinte minden nagyobb (mondom nagyobb!) vidámparkban megtalálni. Na és másodszor mire gondoltok vajon? Lefogadom, hogy egy tycoon programra, mármint olyanra, amiben egy vidámparkot kell építeni, és jobbnál jobb hullámvasutakkal szórakoztatni a nagyérdeműt. Nos, majdnem talált / süllyedt. A különbség csupán annyi, hogy a *Hyper Rails*-ben nincs nagyérdemű (teljesen egyedül leszel a parkodban), ezáltal nincs bevétel, így aztán kiadás sem, vagyis ez „csupán" egy hullámvasút építő program. Hogy miért az idézőjel a hullámvasút szóra? Nos a cikk végére ki fog derülni, legalábbis remélem.

A Digital Steelworks nem kisebb célt tűzött ki maga elé ezzel a programmal, minthogy gyomorforgató élményben legyen részetek a monitor előtt ülve. **(Ez a fejlesztők nagy részének általában hullámvasút téma nélkül is össze szokott jönni :). – Reiker)** Ha azt mondom sikerült, közel járok az igazsághoz. Az egész program kezelőfelülete első ránézésre úgy néz ki, mint bármelyik Windows felületű grafikai program. Felül a menüsor, ahol a fájl, a szerkesztési és a nézőpont beállítási műveletek, valamint a program beállításai találhatók. A menüsor alatt és a képernyő alján, ugyanúgy a tálcán pedig az eszközsor, amivel a szerkesztési műveletek végezhetők. Egyetlen nagy hiányosságot – ami szerintem komolyan rontja a játszhatóságot – rögtön itt találtam, nevezetesen azt, hogy egyetlen gombnak sincs felirata. Sem állandó, sem olyan, ami rámutatásra bukkanna elő. Ebből következik, hogy kézikönyv nélkül csak találgatni lehet, hogy a különféle ábrák a gombokon vajon mit is jelenthetnek, ugyanis a legtöbbnél egyáltalán nem egyértelmű, hogy mire való. **(Nem adtam volna oda a kézikönyvet?! – Reiker)** A hullámvasút építését úgy lehet elkezdeni, hogy ki kell választani, mégis milyen fajta lesz a szerkezet. Hatféle szerkezet közül lehet mazsolázni, így az úgynevezett „4D", ahol egy sorban 4 utas csücsül, de a levegőben, vagyis a kocsi két oldalán, a „Lift", aminél a fülke a sín alatt fut, a „Rim", amelyiknél a két sínpár közé van felfüggesztve a fülke. A „Hyper Coaster" és a „Steel Looper" esetében csak a kocsik mérete különbözik, a „Stand up"-ban pedig az utasok állva forgathatják fel a gyomrukat. Ha kiválasztottad milyen szerkezettel kezdesz, akkor jöhet egy indító állomás, majd a pálya megépítése. Húsz féle előre elkészített pályaelemet lehet lepakolni, és már ezekből is olyan kacifántos vasutat lehet összehozni, hogy nem biztos, hogy vállalkoznék a kipróbálására. De hogy a variáció még nagyobb legyen, a pályaelemeket gyakorlatilag tetszés szerint lehet a tér minden irányába emelni, sülyeszteni, fordítani, csavarni, nyújtani. Ha összeraktad a pályát, akkor következik a kocsik mozgatását szolgáló továbbító pontok elhelyezése, és a szükséges helyeken a fékek beépítése. **(Melyek működését a Vörös Királynő nevű mainframe kezeli. – Reiker)** Ezután gyakorlatilag már használható a pálya, és akár ki is próbálhatod, amihez a képernyő jobb felső sarkában levő menüből lehet kiválasztani, hogy tesztelni akarod a pályát. Külső madártávlatos nézet, vagy bent ülsz a kocsiban, vagy a „Ride" menüpontot választva az állomáson találod magad a beszálló helyen, beülhetsz a kocsiba, amit elindultével és futsz egy próba kört. Ahhoz, hogy tökéletesebb legyen az illúzió, a pályaelemek alá szintén húszféle támasztékot lehet elhelyezni, az üres helyekre és a pálya köré pedig fákat, sziklákat, lámpatesteket, valamint utakat építeni, melyeken ha mint vendég lépsz be a saját parkodba közlekedhetsz egyik hullámvasutadtól a másikig. Ezekkel a kiegészítő elemekkel csak annyi volt a bajom, hogy még véletlenül sem oda teszi le a program, ahova kattintasz, ráadásul a kandeláber csak egy irányba világíthat. Áthelyezni ugyan lehet ezeket a cuccokat, de forgatni már nem. A változatosságot hivatott szolgálni az a funkció is, hogy az égbolt kinézete kicserélhető a napos nyári égtől az éjszakai csillagos égig (összesen itt is húsz féle kinézetből választva). A park talaja szintúgy, itt csak tíz féle közül lehet választani, a füvesítől az agyagoson át, egészen a havas talajig.

A próbafutam közben valóban azt látod, és úgy érezheted magad, mintha egy igazi hullámvasúton ülnél, és ehhez még a hangok is rátesznek egy lapáttal, mármint a kocsik hangja, ahogy a fémvázon haladnak, sajnos egyedül levén az utastársak kiáltozása és sikítozása hiján a hangulat mégsem az igazi. Kezdetnek tehát nem rossz az elgondolás, de nekem az a véleményem, hogy van még mit dolgozni a fejlesztő csapatnak ezen a programon.

Ciemi

Látvány	3
Játszhatóság	3
Élettartam	2
Audio	2
+	az illúzió majdnem az igazi
-	kissé összecsapott az egész

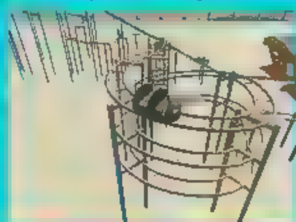
[illegible]/10

MAXIMUM G FORCE COASTERS

Kiadó ValuSoft
Fejlesztő Fusion Digital
Eredet Egyesült Királyság
Konfig. PII 400, 128MB RAM, 3D 8MB
Formátum PC
Web www.valusoft.com/products/maxgcoaster.html











Az elkövető a Fusion Digital, a kiadó a Valusoft. Kell ennél több? Naná, hogy kell, eddig ugyanis nem túl biztató a történet. A teljes kétségbeesés előidézéséhez pedig elég annyi, hogy egy hullámvasút építő játékról van szó. Legjobb tudomásom szerint ez a stílus a köztudatban még aránylag friss (tojáshéj a megfelelő helyen), bár az első virtuális hullámvasutas élményem már nem igazán tegnap volt. Sem a játék címére, sem a megjelenésének idejére nem emlékszem, de annyi biztos, hogy akkoriban már keményen fel lehetett vágni egy 300 Mhz-es processzorral **(Az első PC-s hullámvasút-építő talán a Disney féle '89-es *Coaster*. Akkoriban fel lehetett vágni egy 14" es VGA monitorral is ;). – Reiker)** Bár kicsit furcsa, de azóta sem találkoztam jobb darabbal, valahogy ebben a stílusban olyan magasra került a léc az első próbálkozásnál, hogy azóta nekem az összes egyformának tűnik.

PRÓBÁLTAD MÁR?

Őszinten bevallom, az adrenalin ilyenfajta túladagolási módszere eddig kimaradt az életemből. Emellett őszintén remélem, hogy a *Maximum G Force Coasters*-ben átélhető sebességélmény álmában sem közelíti meg az igazi hullámvasutakon tapasztalhatót, mert ha ez tényleg ilyen, akkor én legközelebb vidámparkba csak röhögni megyek a hullámvasútból kikászálódó, falfehér arcú „sportemberek" tömegén.
Először is sehol egy ember, csak az amúgy szépen összetákolt zene szól, és a legveszettebb zuhanásoknál is csak a sínek fémes zaját halljuk. Azért egy kis halálhörgéssel kevert üvegrobbantó sikoly jót tett volna az idegrendszeremnek, vagy ha már egyedül kell jó képet vágnom a dologhoz, legalább a menetszél süvíthetne a fülem mellett, de hiába is álmodozom ilyesmiről, ha a fejlesztők nem találtak semmi vonzót egy hangulatos játék elkészítésének gondolatában.
Másodszor ott a grafika... Erről bővebben majd kicsit később, de azt már most elárulom, hogy ez sem kimondottan az a tényező, amelyik sokat nyomott a latban, amikor a szám felfelé görbítésén fáradozva pozitív érveket kerestem.
Lényeg, hogy ettől nem kaptam kedvet a hullámvasutazáshoz.

[illegible]

Ez azért kicsit erős kifejezés. Négy dolgot tudunk csinálni a játékban: saját hullámvasutat építeni, meglevőket kipróbálni (óriási élmény), különböző bonyolult feladatokat megoldani és kilépni a programból. Mondanom sem kell, az utolsó funkciót találtam leghasznosabbnak, mert egyrészt bug nélkül működik, másrészt meg szívesebben kattintgatok céltalanul a start menüben, mint hogy céltalanul lógjak egy gagyi virtuális hullámvasúton... Ha építgetni akarunk, választhatunk a különböző típusok között (fától a svédacélig), és – ami engem igazán felvillanyozott – eldönthetjük, hogy melyik sivár, kihalt, kísértetjárta sivatagi gödörben óhajtunk majd percekig unatkozni, ha valahogy sikerül a vasút végét az elejével összeilleszteni. Bár ez majdnem lehetetlen, érdemes vele gyötrődni, elvégre nem tudhatjuk, mikor futunk össze egy hullámvasút őrült milliomossal, aki csak arra vár, hogy egy vagyont fizessen nekünk remekművünk tervrajzaiért.
Komolyan mondom, hogy ha valaki, akkor én tudom, milyen egy halálosan unalmas játék, de ez még engem is mellbevágott. A motiváció és a szórakoztatás teljes hiánya egyszerűen arra késztet az embert, hogy minden érzelmi kitörés nélkül csak eltüntesse ezt a borzalmat, és gyorsan valami tartalmasabb szórakozás után nézzen.
A megoldandó feladatokban már felfedezhető a kihívás egyfajta korcs utánzata, de mivel a „miért" kérdés itt is adott, választ pedig nem kapunk, ebbe sem nagy öröm belefogni.

[illegible]

A már említett első játék is valahogy így nézett ki. Egy szóval leírva: sivár. Az egy dolog, hogy egyetlen modern grafikai effektust sem használ, de még azzal sem kínozták magukat a készítők, hogy pár emberszerű, de élettelen sprite-ot rakjanak a kerítések mögé, ha már a 3D-s emberi modellekhez nem ért náluk senki. Sehol egy szikra, eső nincs, porról ne is álmodozzunk, tükröződés nem is kell ugyebár, a befejezetlen vasút végén pedig nehogymár elvárjuk, hogy valami fizikai modell alapján zuhanjunk a mélybe... Ilyenkor a program egyszerűen megáll, és közli tartalmas szakvéleményét a műről.

[illegible] SZÓRAKOZTUNK

Már megint hazudtam, ugyanis én egyáltalán nem szórakoztam, és fogadni mernék rá, hogy mások sem ezért indulnak el a boltokba karácsonyi akciós PC konfigurációt venni.

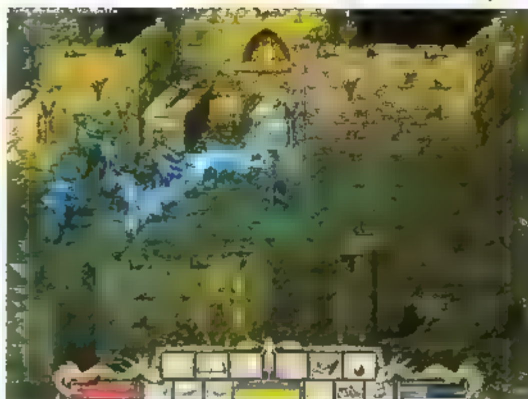
Freuk

Látvány	1
Játszhatóság	3
Élettartam	1
Audio	3
+	zene
-	minden egyéb

DIVINE DIVINITY

Kiadó: CDV Software Entertainment
Fejlesztő: Larian Studios
Eredet: Belgium
Konfig: PII 233, 64MB RAM, 3D 8MB
Formátum: PC
Web: www.divinedivinity.com



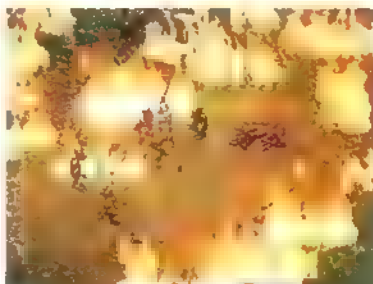




Hol vannak már azok az idők, amikor monokróm VGA monitorral felvértezett 12 MHz-es 286-os gépemen megszállottként játszottam a már talán kiadásával egyidőben klasszikussá érett *Eye of the Beholder* című alapvetéssel (**Jah, 360k-s 5.25"-os lemezeken tároltuk... [könnycsepp kicsordul] – Reiker**) Az első olyan PC-s játékok közt volt, amelyek hangulata hónapokra magával ragadott, és nem csak azért, mert ZX Spectrumos előéletem (így utólag nézve talán kezdetleges, de nem kevésbé hangulatos és maradandó emlékei (*Tír Na Nog, Dun Darach, The Bard's Tale* és örökérvényű társai) után ez azért akárhogy is nézem, de jelentős minőségi előrelépés volt; igaz, elsősorban csak a külsőségek terén. Mégis képes voltam hetekig úgy eljátszani vele, hogy – egypár sérült fájl jótékony hatásának köszönhetően – a pályák háttereinek egy része csak értelmetlen zagyvaságként, színes pixelhegy formájában jelent meg az azóta már rég joblétre szenderült monitoromon. Egészen addig képtelen voltam abbahagyni a játékot, míg távoli földek hős vezéreként győzedelmeskedve meg nem törtem a Gonosz átkát.

Jogosan merülhet fel a kérdés, miben rejlett a program mindenek felett álló, a külvilágot a kalandortól hermetikusan elszeparáló, ellenállhatatlan mivolta? Miféle hihetetlen erő vette rá már a PC-s játékok hajnalán emberek tízezreit, megkockáztatom, százezreit, hogy heteken-hónapokon át éjt nappallá téve gubbasszanak az akkor még nem éppen alacsony sugárzásukról híres, rosszabb esetben CGA vagy EGA, jobb esetben monokróm-, vagy ne adj Isten színes VGA monitorok előtt? Miért gondolnak sokan még ma is már-már torokszorító nosztalgiával A Játék és folytatásai előtt eltöltött megszámlálhatatlan sok órára?

Nehéz lenne fenti kérdésekre mindenre kiterjedő, kielégítő választ adni; talán már csak azért is, mert mindenkinek egy picit mást jelent vagy jelentett a Nagy Kaland (**Dungeon Master. – Reiker**) Az én szemszögemből nézve az viszont biztos, hogy a programnak nem volt nehéz dolga, hiszen



pont a kilencvenes évek legelején éltem át azt a korszakom, amikor az ember leginkább fogékony az új dolgokra: pattanásos arcú, mindent befogadni vágyó kamaszként pillanatok kérdése volt csak azonosulni a hős szereplőkkel.

Függetlenül azonban attól, hogy ki hogyan válaszol a feltett kérdésekre, két dologban bizonyosak lehetünk: a *Beholder* széria nélkül nem – pontosabban ebben a formájukban biztosan nem – játszhattunk volna a napjainkban megjelenő hack'n'slash stílust képviselő játékokkal, így a *Diablo* sorozattal, és a *Divine Divinity*-vel sem. Másrészt pedig hiányozna valami... de nagyon.

DÉJÀ VU, LÁTATLANBAN

Még ha cáfolta is volna a belga illetőségű Larian Studios, hogy a játék megírásához a közvetlen inspiráló erőt a nem is olyan távoli múlt homályába vesző, ráadásul az én polcomról a keletnél talán kicsit gyorsabban eltávolított, és emiatt nem éppen kellő alapossággal kivesézett *Diablo II* képezte, legkésőbb már az első publikus képek megjelenésekor mindenki számára nyilvánvalóvá vált volna, hogy ez bizony alapjaiban véve csak egy klón lesz. Okosan cselekedtek a fejlesztők, leginkább saját szerencséjükre: egy esetleges keserű csalódást elkerülendő nem csináltak különösebben titkot abból, hogy mindenekelőtt a múzsa babérjaira törnek. És valóban, pár pillanatkép kivételével még semmit nem láttam a kész játékból, de már az volt az érzésem, ezt mintha már láttam volna valahol...

AMIRŐL SZÓ LENNE TULAJDONKÉPPEN, AVAGY BEVEZETÉS A SZÁMTANBA

Akárhonnan is nézem, a komolyan vehető ígéretek nem voltak többek, mint az elődök tulajdonságainak puszta többszöröse. A tétel viszont – miszerint a kevesebb néha több – nap mint nap bizonyítást nyer (a kivétel csak erősíti a szabályt!), így nem ájultam el néhány, néha már az irracionalitás határát súroló, éppen ezért hihetetlennek tűnő számadattól. Azok számára, akik nem ismerik, érdemes felidézni melyek voltak ezek a hangzatos, zöldfülűek kábítására kiválóan alkalmas, számomra viszont inkább csak száraz és untató statisztikai adatok.

480 képzettség-fok, ami 96 darab különböző képzettség egyenként 5 fejlettség fokozatából adódik. Hat karakterosztály, ami – mint azt





később látni fogjuk – tulajdonképpen csak három. Több mint száz fajta felett több kifinomult harcmodorú ellenséges szörnyszülött, százötvennél is több nem játszható karakter. Több mint 20 000 bejárható képernyőből álló világ. Fegyverek, felszerelések, képzettségek és varázslatok mindent elsöprően széles skálája, használható tárgyak garmadája

AMI A HÁTTÉR-
[illegible]

Gyanítom, hogy kevesen lesznek azok, akik a játék átfogó háttértörténetét a telepítési könyvtárban megtalálható, közel harmincoldalas, mellesleg impozánsan szedett PDF dokumentumból fogják kibogarászni, ezért néhány szót érdemes fordítani erre is.

Teljesen új, eddig ismeretlen világban, Rivellon varázslatos földjén játszódik a történet. Ezen, századokon át csak békét és gyarapodást ismerő Szent Föld védelmében vette fel a kilátástalan harcot a Hetek Tanácsa a Gonosz szolgálatára felesküdött hűtlen mágusok egy csoportjával szemben. Áldozatuk hiábavaló volt, hisz a sötét erők könnyedén elérték céljukat: Rivellon földjét vértengerek áztatták, hosszú időre háborúskodást, gyötrelmet és szenvedést hozván az ártatlan lakókra. Az elkeseredett küzdelem tetőpontján, kétezer év elteltével az ős próféciák szerencsére igazolódni látszanak: egy bátor harcos – aki természetesen ki más lenne, mint Te – szembeszáll a Gonosszal, hogy Rivellon darabokra szakított, beteg földje ismét olyan lehessen, mint korábban volt: a béke szigete, a nyugalom fellegvára.

A VÁRAKOZÁSOKNAK MEGFELELŐ KEZDET

Kár lenne tagadnom, hogy finoman fogalmazva is szkeptikusan fogadtam az immáron teljes verziót, de a három teljes CD-t elfoglaló anyag már sejtetni engedte, hogy a fejlesztők valószínűleg minden tőlük telhető dolgot megtettek ígéreteik valóságos formába öntése céljából.

Az indítás után megcsodálható bevezető mind a kidolgozottságot, mind a színvilágot, mind pedig a forgatókönyvet tekintve messze elmarad a *Diablo II* által felállított magas színvonaltól. Bármennyire is próbálkoztak az animátorok, a motion blur effekt vissza-visszatérő alkalmazásával sem tudták a kidolgozottság hiányait elfedni. Érzékeltetésképpen megjegyzem, hogy az animáció csúcspontját egy szépen lemodellezett macska megjelenése jelenti: az állat szőrzetének kidolgozottsága figyelemre méltó.

A nyitóképhez érkezvén nagy csalódás ért, bármennyire is hihetetlen azonban, ez a csalódás rendkívül pozitív, egyszersmind a játékkal kapcsolatos előítéleteim falát pillanatok alatt porig romboló volt! A csembaló alapú, szomorkás középkori hangulatot árasztó háttérzene hallgatása közben azonnal eszembe jutott, hogy a fejlesztők filmzenéket megszégyenítő aláfestő muzsikát ígértek. Férfiasan bevallom, hogy nehezen sikerült csak napirendre térnem a nem mindennapi zene felett. Miután visszatértem a valóságba, a jól bevált formuláknál többet fikarcnyival sem nyújtó főmenüből (új játék, betöltés, kimentés, opciók menü magyarázatra nem szoruló beállítási lehetőségekkel) azonnal a csatába indultam Rivellon földjének mielőbbi felszabadítása érdekében. Megérzésem nem csalt, viszont hiába is láttam lelki szemeimmel előre, hogy mi fog következni, a döbbenetes hasonlóság még így is váratlanul ért, ugyanis szinte egy az egyben a *Diablo II* karakterválasztási képernyője tárult szemeim elé. Azonnal kiszúrtam azt is, hogy – mint azt feljebb már megemlítettem – a beígért hatféle karakterosztály tulajdonképpen csak három, melyeken belül viszont mindkét nem képviselői közül lehetőségünk nyílik a választásra: tolvaj, harcos és mágus a lehetséges alternatívák.

BEVALLOM, ROSSZABBRA SZÁMÍTOTTAM

A számunkra legszimpatikusabb karakter kiválasztását követően egy sötét pince mélyéről kikászálódva kezdjük kalandunkat. Más nem lehet, csak vak, aki nem veszi észre, mennyire hasonlít a program saját múzsájára. A pontosan negyvenöt fokba állított izometrikus nézet nem túl zottan impozáns, viszont a számítógépet alaposan megdolgoztató grafikai effektusok annál inkább azok: a napszakok változása, a tűz és fény udvara, a köd, a víz tükröződése, ráadásul mind az apró, mind pedig a nagy tárgyak egymáshoz tökéletesen illeszkedő, részletes kidolgozása majdnem tökéletes – de a jövőben reményeim szerint még tovább fokozható – egységet képez a részleteiben gazdag környezettel. A karakterek is meglehetősen szépek, de az ígéretekkel szemben sajnos kevés animációs fázisból állnak. A háttérzajok nem igazán figyelemre méltóak, viszont a karakterek közti párbeszédek teljes átéléssel kerülnek előadásra, tovább fokozva a zene által már amúgy is kellően megalapozott hangulatot.

Sem a játék kezelése (bal egérgomb haladás, támadás, jobb egérgomb varázslás), sem pedig maga a játékmenet nem mutat fel említésre méltó újdonságot, már csak azért sem, mert a bár hasznos, de egy ilyen jellegű játéknál elvárható quick-save / automap / quest log triumvirátust nem a Larian találta fel. A forgatókönyv-orientált történetet számtalan alküldetés szabdalja darabokra, amelyek egyenkénti teljesítése elengedhetetlen a néhol már-már követhetetlenségig megcsavart történet szálainak elvarrásához

SUMMA SUMMARUM

Alapvetően elmondható, hogy leik ismeretes munkát végezett a fejlesztőcsapat, olyat, amely bár kisebb réseket hagyva, de tisztességesen kitölti a *Diablo II* végigjátszását követően keletkezett űrt. Egy *Morrowind*, vagy *Neverwinter Nights* mellett azonban csak másodhegedűs lehet.

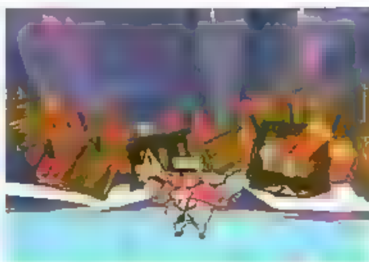
[D a e]

értékelő	
Látvány:	7
Játszhatóság:	7
Élettartam:	7
Audio:	8
+	hiánypótló
-	már láttuk
	7/10

TAZ: WANTED

Kiadó:	**Infogrames**
Fejlesztő:	**Blitz Games**
Eredet:	**Egyesült Királyság**
Konfig:	**nincs információ**
Formátum:	**GC, PlayStation 2, PC, Xbox**
Web:	**www.blitzgames.com/temp/peanuts**

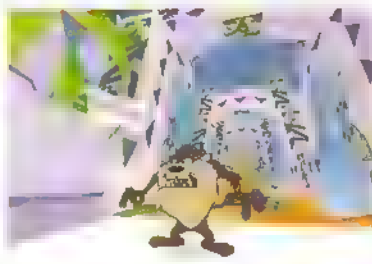


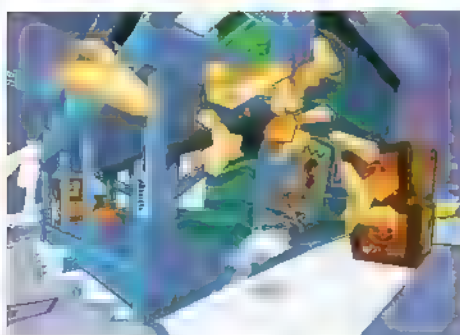












Jóllehet tetszési indexe fordított arányban áll ... nte ektualitásával, a már-már természeti csapás kategóriába sorolható Tasmán Ördög eddig nem sok játékadaptációval büszkélkedhet. Hirtelen nem is tudnék PC-re íródott Taz-játékot mondani, az utolsóval Sega MegaDrive-on nyomultam. Lehet, hogy a végtelen mennyiségű platformjátékéról elhíresült francia Infogrames pont ezt az űrt igyekszik betölteni? Ha így van, akkor elég nagy meglepetést forraltak mind a számítógépes, mind a konzolos társadalom számára. A Warner fivérek agytekervényeiből kipattant nyáladzó, állandó 5000 rpm-en pörgő ördögfajzat vandálkodását megörökítő program ugyanis imádott PC-nk mellett PS2-re, GameCube-ra és B... bácsi „dobozára" is kijött.

Lássuk miféle történetet tukmálnak ránk a Blitz Games arcai; Yosemite Sam – az alacsony, bajszos cowboy - állatkertet akar nyitni, célja eléréséhez pedig egyetlen egy állatfajta hiányzik, egy élő tasmán ördög. . Az ördög bőrébe kell bújnunk tehát, elképesztően részletes és ami a legfontosabb, interaktív – világ(ok)ban kell helytállnunk. A figurák ábrázolása különleges (ún. cel-shaded), mind az árnyékolástechnika, mind a kontúrozás teljesen rajzfilmes hangulatot áraszt, 2D papírmasé helyett ezúttal színpompás 3D-ben. Leginkább a díjnyertes *XIII-ban* és az Eidos PS-es *Fear Effect* c. kalandjátékában látottakkal vetekszik a karakteranimáció. Taz animálására a legkisebb panaszt sem tudnám mondani - ugyanúgy viselkedik, mint a sorozatban. Pörög-forog, egész fákat nyel le, hatalmas böffentésekkel rázza meg a környéket, mimikája pedig éppen aktuális lelkiállapotát tükrözi. Jókat derülhetünk rajta, milyen ostoba arcokat tud vágni :). A grafikai színkavalkád mellett zenevilága is legalább ennyire színesnek mondható. Míg Taz fel-alá futkározik, nyugodt ritmusú gitárzenét hallunk, ha azonban bepörgetjük a drágát, a muzsikaszó is alkalmazkodik ehhez; a gitárhang jobban előtérbe kerül, ezúttal már punk-rockosított ritmusok és tempó közepette, ráadásul úgy, hogy a zenei alap változatlan marad. Ha azonban settenkedve járunk, a zene halkabbé válik, Taz pedig pontosan az ütemre vágva lépdel. Eszméletlenül jó ötlet! A „nemkívánatos" tereptárgyakat ripityára zúzhatjuk; ha bizonyos mennyiségű „díszletet" tönkrevágtunk, még bónusz stekszet is kapunk érte, amit a főmenü 'Extras' opciója alatt válthatunk be képgalériák formájában. Ugyanígy, ha a pályákon található 100 sandwichből mind a százat magunkévá tesszük, bónusz pályákat kapunk, ahol a kitűzött feladat (verseny idő ellen, doboztörés, stb.) maradéktalan teljesítése után szintén a saját bukszánk tartalmát gyarapíthatjuk. Na persze nem csak gyűjthetjük a pénzt, hanem veszíthetünk is a kasszánkból. A pályákon találkozhatunk kezükben hálót lóbáló parkőrökkel, ha sikerül befogniuk, 500 pénzegységgel kevesebbet tudhatunk magunkénak. A progi minden egyes begyűjtött tárgyat vagy teljesített feladatot elment kilépésnél, hogy erre se legyen gondunk. Egyszerűen érezhető, hogy a lehető legtöbbet hozták ki az ötletből, kiaknázták a stílusban rejlő legfontosabb lehetőségeket, ügyelve a legapróbb részletekre is. A „sötét oldalról" is szólva pár szót, annyit tudok mondani, hogy elsődlegesen konzolra írt játékról lévén szó, - az irányítás első blikkre szokatlannak tűnhet - persze azért nem olyan rossz a helyzet, mint mondjuk a *Batman Vengeance* konverzióban; ha kényelmetlen, nyugodtan átkonfigurálhatjuk nekünk megfelelőre. Ugyanakkor a kamerakezeléssel is adódnak kisebb, szinte elhanyagolható hibák, szerencsére csak ritkán mutatkoznak meg, ráadásul a kamerát 360 fokban forgathatjuk a nekünk megfelelő szög eléréséhez. A first person nézet és a multiplayer mód pedig már csak hab a tortán. Summa summarum, igen addiktív szert fejlesztettek a szoftverműhelyek mélyén, ami első használat után azonnali függőséget okoz, az ellenállni képtelen fogyasztónak szinte semmi esélye a leszokásra. Megkockáztatom a kijelentést, hogy minden korosztály kiválóan elszórakozhat vele; ugyanígy azt is, hogy napjaink legeredetibb, legszórakoztatóbb platformjátékával állunk szemben. Üde színfolt a kihalófélben lévő platformjáték piacon (**Nyugalom, csak PC-n van kihalófélben. Sajnos. – Reiker**); aki nem hiszi, járjon utána, nagyon megéri!

- furc -

értékelő

Látvány	**8**
Játszhatóság	**7**
Élettartam	**7**
Audio	**9**
+	**változatos és lebilincselő**
-	**a kamerakezelés kicsit kiforratlan**

8/10

CONFLICT: DESERT STORM

Kiadó SCi (Sales Curve Interactive)
Fejlesztő Pivotal Games
Eredet Egyesült Királyság
Konfig P450, 128MB RAM, 3D 32MB
Formátum PlayStation 2, PC, Xbox, GC
Web www.conflictdesertstorm.com







BEVEZETEK

1990. augusztus 2-án 100.000 iraki katona lépte át a kuvaiti határt. És miközben a civilizált világ próbálta megemészteni, hogy Irak egy olyan ország ellen fordult, amely 10 milliárd dollárral segítette az Irán ellen vívott háborúban, a hatalmas sereg elfoglalta a kicsiny olajállam fővárosát is. Mivel ez nem csak egyszerűen az olajkutak birtokbavételét jelentette, hanem minden kulturális, politikai és morál is norma felrúgását, az emberi jogok és egy ország szuverenitásának lábbal tiprását, az ENSZ azonnal felszólította Szaddam Husszein-t a távozásra. Mivel az iraki elnök a felhívásra fegyveres erőinek további csoportosításával felelt, és maga az ultimátum is lejárt, 1991. január 16-án (new york-i idő szerint) éjfélkor, a szövetséges légierő csapássorozatával másnap hajnalban megkezdődött az Öböl-háború.
Eddig a tények, a Való Világ. A *Conflict* valahol a fentebb említett két időpont között játszódik. A brit SAS és az amerikai Delta Force egységei már a kezdetektől próbálták szabotálni az iraki csapat előrenyomulását. Egy rutinszerű hídrobbantásnál az egység tagjai egy kivétellel eleanek. Ez gondolom nem véletlen, hisz a *Hegylakótól* a valóságsóig mindenki tudja az alaptézist: csak egy maradhat. Az ő kiszabadításával hangolódhatunk rá az izgalmasnak ígérkező csapatalapú lövöldére.

BEMUTATOK

Az igen csak kalandos múltra visszatekintő – kétségtelenül tapasztalt, számos sikerjátékot kreáló – fejlesztőcsapat, a Pivotal most sem okozott csalódást. Hadd fejtsem ki! Jim Bambra és Nick Cook fejlesztő mérnökök 1995-ben kiváltak a MicroProse UK-ből és Pumpkin Studios néven az Eidos számára kezdtek programozni. *Warzone 2100* (PS) című „epikus költeményük" 340.000 példányban kelt el világszerte. Hiába jöttek a



további sikerek *(Dungeon Keeper 2, WarCraft konverzió, Star Trek: New Worlds)*, az Eidos költségcsökkentés címszó alatt 2000-ben felbontotta a szerződést. A csalódott munkanélküliek maroknyi csapata ekkor létrehozta a Pivotal Games-t, és a Kaboom csoport tagjaként nemrégiben kötött hosszú távú megállapodást az SCi nevű óriáscéggel – többek között a *Conflict* további két epizódjára: *Desert Sabre* és *Missing Presumed Dead* címmel.
Kiadójukról, az SCi Entertainment Groupról annyit még feltétlenül megjegyeznék, megszerezték Richard Burns jóváhagyását a 2003-ban induló projektjükhöz. Hamarosan a pályákon megtépázott Colin McRae-nek (épp most szerződött a Citroenhez) a virtuális világban is komoly vetélytársa akad: jövőre jön a *Richard Burns Rally!*

BELEKEZDEK

Két dologról mindenképpen nevezetes a *Conflict: Desert Storm*. Egyrészt szomorú aktualitása részen nem is olyan sokára (mire ez a cikk a nyomdába kerül): mivel Szadi Huszi az atomhasogatást bombaszerűen űzi, és ennek ellenkezőjéről képtelen meggyőzni az ENSZ vizsgálóbizottságait, hamarosan újabb hadműveleti akció színtere lesz az *Ezeregyéjszaka* tolvajának legendás városa. Másrészről a TBS (team based shooter) genre – évekkel a *R6* sorozat konzolos beesődölése után – ezzel a játékkal kísérel meg újra teret hódítani a játékplatformok mostanra kiszélesedett (PS2, Xbox) választékán. A visszajelzésektől függően hamarosan olyan PC-s sikerek, mint a *Sum of All Fears*, a *R6: Raven Shield* vagy a *Ghost Recon* „átkalibrálása" is bekövetkezhet **(A GR már biztosan be is következik - Reiker).**
Apropó *Ghost Recon*! A *C:DS* ismertetéséhez némi tanulságos összehasonlítgatást is segítségül szeretnék hívni. Részrehajlás nélkül lehetetlen megítélni, melyik a legjobb képviselője a stílusnak. Ha csak szigorúan a Single Player küldetésekkel is játszható portékát böngészem, számomra a *Ghost Recon* és az *Operation Flashpoint* osztoznak az etalon titulussal járó babérokon. Lássuk, ennek fényében van-e keresnivalója a *Conflictnak!*

BEAVATOK

Az már az intro előre renderelt (a játék saját motorjával „hajtott") képsoraiból kiderül, hogy a játék viszonylag gyors, egyszerű grafikával interpretálja a kalandokat. Ennek bonyolultságát a masinánk képességeire még a futtatás előtt felbukkanó indítófelülettel hangolhatjuk. A menü egyszerű, a játékmódokon illetve a hang











hatásokon kívü szinte semmit nem á líthato. Az egyjá tékos kü detésre kettyintve e őször az egységünk egyenruhá,át és akcentusát ke l kiválasztan (SAS / DF azaz brit / amerikai). Ettől eltekintve semmi különbség nincs, bármelyikkel indu unk is a csatába Eztán ajánlatos végigját szani a Training-et, hisz a pár gombra leegyszerűsített kezelőfelülettel is meg kell ismerkedni.

Fontos eleme a küldetés-végrehajtásnak az összehangolt szakaszirányítás Ehhez szintén nincs szükségünk sok billentyűre. A részletekbe nem mennék bele, mert az egész 5-10 perc alatt lesajátítható.

A fegyverek használata alapból külső nézetben barangolunk, akkor auto-aim üzemmódban van karakterünk. Néha zavaróan – és önhatalmúan – kapkodó a járásunk emiatt, mert szinte pillana tonként tűnnek fel ilyen olyan célpontok. De így mindig időben figyelmünkbe ajánlja a program a felbukkanó iraki katonákat. Ekkor vagy lövünk célzás nélkül, és hagyjuk, hogy az öncélzó rendszer elvegye a veszély „élét", vagy a jobb egérgombbal átváltunk FPS nézetbe, és magunk járunk a dolog végére. A célkereszt barát / ellenség felismerő - vörös szín jelzi a zöld utat az ólom kieresztésére! Figyelem: FPS nézetben alig játszható a *Conflict*, mert ilyenkor mérsékelt zoomban látunk, és ettől a gyors pásztázás lehetetlen!

Egységünk 4 tagú, specialisták (lövész, robbantási szakl, nyekkmester, nehézgéppuskás), az ő haláluk esetén kopaszok a kotják. Szerencsére nem könnyű elveszíteni akár csak egy embert is, hiszen a Medkit-ekkel a sebesült mellé állva segítséget is nyújthatunk. A gyógyító rendszer elméleti eg ha hatatlanná teszi egységünk minden tagját.

Akár tanktűz után is, ha időben érünk az agonizáló harcos mellé, újra harcképessé tehetjük! Sokszor kamikaze módjára magamat is felrobbantottam, csak hogy a páncélos megsemmisüljön, a végén mégis makkegészségesen tértem vissza a bázisra.

A sikeres küldetések után RPG elemként pontokkal növelhetjük a különböző statisztikai kategóriákat (lásd *Ghost Recon*), illetve a *MoH-AA*-ból ismert kitüntetések üthetik mel unket.

BEINDULOK

Minden küldetés elején egy rövid mozit, illetve műholdas felvételeket láthatunk a célpontokról. Sajnos taktikai térkép nincs (míg az *OFP*-ben rendkívül részletes, bokrokig nagyítható volt, a *GR*-ben már csak a főbb objektumok utcák kerültek térképre de mindkét nagynevű elődben embereket lehetett vezényelni a térképre kattintva), csak egy elnagyolt kisfelbontású pacagyűjtemény, amin az objektívák és az egységünk villog.

A mozgásvariációk is az *OFP / GR*-ben megszokottak, az ugrás hiányzik a repertoárból. A képi világ elmarad a stílus mindkét impozáns képviselőjének minőségétől. Az emberek viszonylag nagy részletességgel lettek felruházva (az arcokat kivéve, mert azokon mimika, ajakmozgás beszéd közben nincs, és leginkább a kirakatbábuk szintelen, felejthető vonásait hordta fel a programozók „ecsetje"), de a tájak alacsony poligonszáma és a növényzet, az épületek ritkás sematikussága csak a gépigénynek tesznek jót, a hangulatnak bizony nem. Ettől eltekintve az atmoszféra rendben van, madarak (lelőhetőek), kecskék, civil építmények és a találó hangeffektusok (a zenéről ugyanez nem mondható el) szélesítik az élményskálát. Sajnos a *GR*-ben megtapasztalt klausztrofóbiás szerkezet itt is jelen van. A szigorúan négyoldalú pályákat láthatatlan falak határolják. A járművek közül néhány vezethető, de ennél több jót nem tudok elmondani a mozgó eszközökről. Szintén *GR*-es minőség, nyolcszögletű kerekek, kocka kiképzés - a részleteket kiöntötték a fürdővízzel együtt. Az *OFP* egyik nagy vívmánya éppen a realizmus volt, ami úgy látszik egy év elteltével már a képi világ esetében sem követelmény. A *Conflict*ból pont az hiányzik, amitől az *OFP / GR* olyan izgalmas volt: a félelem a játékbeli haláltól. Küldetésenként két mentés engedélyezett - a *GR*-ben korlátlanul menthettünk, mégis sokkal nehezebb volt befejezni minden missziót (az *OFP* pedig e kettő kombinációja volt – 2 mentés, plusz rendkívül nehéz túlélés).

A részecskerendszer sok mindenért kárpótol: a rotorok kavarta por, lőporfüst, hulló vakolat, a hangulatos homokvihar, a rengeteg becsapódási kráter feledtetni tudja az alulmunkált tankokat, helikoptereket és a semmivé foszló holttesteket.

A *Conflict* MI-je az egyedüli, ami bizony rávert az ősökre. Végre nem használhatatlan golyófogók az embereink! Ellenség tőszomszédságában suttognak, ha kell, visszavonulnak önként. Pontosan lőnek, és gyógyítják sebeiket.

A másik értéknövelő tényező a mult játékos konfliktus keresés. Akár 8 játékos hat igen nagy pá yán (LAN, Internet), 5 módban lehet terhes egymás számára

DM, TeamDM Assault / Defend – ezek nem igényelnek különösebb ismertetést, - Recovery – valamely eltűnt tárgy megta álása és hazacipelése; aki viszi, nem lőhet, őt kell megvédeni, - VIP assassination – a kedvencem, amelyben egy játékost óvni kell, a másik csapat pedig megpróbálja benépesíteni a testét ólomlelőhelyekkel

BEFEJEZEK

A felsorolt negatívumok egyike sem akadályozott meg abban, hogy szinte megszakítás nélkü végigjátsszam a *Desert Storm*-ot. Ha könyv lenne, azt mondanám: letehetetlen. A *C:DS* - nyugodtan kijelenthetem, - magasan vitte át a múlt hónapban bemutatott *Delta Force: Task Force Dagger* által igen mélyre helyezett lécet, és az értékítéletem szerint az idei év legjobb militáris shooterei közé verekedte magát **(Aláírom. – Reiker)**

Ender Wiggin



Látvány:	7
Játszhatóság:	9
Élettartam:	7
Audio:	8
+ akció-orientált, kitűnő multiplayer	
- könnyű, rövid, arcade-jellegű	
	8/10

ARTHUR'S QUEST
BATTLE FOR THE KINGDOM

Kiadó ValuSoft

Fejlesztő ValuSoft

Eredet. Egyesült Államok

Konfig PII 450, 128MB RAM, 3D 12MB

Formátum. PC

Web www.valusoft.com/products/arthur html



Hogy jön össze a nemesacélból készült kard a hűvös fegyvercsövek elé biggyesztett célkereszttel?! A minneapolisi ValuSoft (a THQ egyik alosztálya) által piacra dobott *Arthur's Quest – Battle for the Kingdom*-ban talán megkapjuk a kérdésre a választ, noha ilyesféle próbálkozást már a 3DO *Legends of Might and Magic*-jében, vagy akár Looking Glass-ék *Thief*-jeiben is tisztelhettünk. Témánk tárgya tehát középkori környezetbe ágyazott FPS, ahol az FPS mozaikszó általános érvényben vett „frame/second melletti" jelentését akár le is cserélhetnénk „first person sworder"-re. A lovagi kor társadalmának harciasabb tagjai ugyanis shotgun, rocket launcher, electro-magnetic pulse rifle, és hasonló nyalánkságok hiányában sokkal inkább a kardforgatás és az íjhasználat jeles mesterei voltak (a mézsör nagy mennyiségekben való vedelése mellett :); az *Arthur's Quest*-ben is hasonló fegyvereket tartalmaz a repertoár, tehát – szám szerint négy(!) darabot. Ezek alapból a rövid kard és az íj (hogy shooter is legyen), a későbbiekben pedig buzogánnyal és Arthur hőn szeretett pallosával, az Excaliburral is vagdalózhatunk majd. Feladatunk nem túl bonyolult, a jól ismert „menj előre és szeleteld az utadba akadó ellent" sémára hajaz. Ez már kezdetben sem tűnik izgalmas mókának, az első pár perc eltelte után úgy érzi az ember, hogy fél óra játék után le fog épülni egyfajta stuff monotonitása miatt. Ahogy haladunk előre, csak úgy özönlenek a ragyás orrú goblinfajzatok és az arachnoid lények felénk, mindezt totálisan egyenes, mintegy vektoriális vonalban teszik, harcászati technikák és taktikák ismeretének a legkisebb jelét sem mutatva. Életre keltésükhöz „természetesen" hihetetlenül kevés skint használtak, s persze a legtöbb ember is ugyanúgy néz ki, mint a két méterrel mellette álló. Ez már az első falu lakosságán is látszik, pedig akkoriban még nem nagyon tudott klónozni az emberiség. Külsőségek szempontjából semmi újdonságot nem tud felmutatni a program, jóval az ótlag alatti látványvilággal dicsekedhet. Egyedül zeneileg fogott meg valamilyen szinten, ha más nem is, legalább a korhű lantmuzsika megpróbálja felvirágoztatni a változásokban szegényeskedő atmoszférát, ez azonban korántsem elég a sikerhez.



- furci

értékelő

Látvány:	3
Játszhatóság:	3
Élettartam:	2
Audio:	5
+	a zenék nem rosszak
-	monoton, élvezetmentes játékmenet

3/10

US OPEN 2002

Kiadó Strategy First / Wanadoo

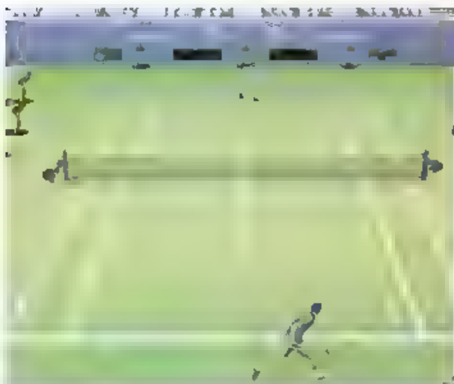
Fejlesztő Carapace

Eredet Franciaország

Konfig PII 400, 64MB RAM, 3D 8MB

Formátum: PlayStation 2, GBA, PC, PlayStation

Web. www.usopen-game.com





Vagy *Next Generation Tennis*, netán *Roland Garros 2002* - ki melyik tekón olvassa az **576**-ot. Földtekén persze, nem a ringen. Számos személyes élmény fűz ehhez a sportághoz, kezdve dicstelen gyermekkori próbálkozásaimat, két év küszködés után szüleimnek is be kellett látniuk, hogy egy bepipázott tajhár is ügyesebben mozdul a labdára, mint reménytelenül esetlen porontyuk. Mostanság már csak a közvetítések alkalmával fog el valami bágyadt izgalom, nincs abban semmi rossz, ha Hingis és Kurnyikova nedves, kétgombos pólókban sikkantgat.

Ilyen élményekre nem lehet számítani a játékprogramban, ez csak egy viszonylag jól megkreált, igényes teniszprogram, mentes minden bődületesen nagy szarvashibától. A játékosok élethűen mozognak, köszönhetően a félezer beépített motion-captured mozgásszekvenciának. A labda jól pörög, a bírók sohasem csalnak, de míg a játékosok igényesen megformáltak, addig a tömeg már csak valami ezerszájú, hátborzongatóan vigyorgó massza.

A program elégséges kiegészítőt prezentál a gyors megunás ellen, számos talajfajta, sokféle helyszín, egyéni és csapatjáték, rengeteg rejtett extra, melyek csak a végigjátszások során nyithatók ki. A *US Open 2002* a könnyebb sportjátékok közé tartozik, ezért a fiatalabb korosztálynak is bátran ajánlható, ha esetleg pár percre beleuntak volna a *Resident Evil* gyömöszölé-
[redacted]
a magamfajta antitalentumok. Nehezebb fokozatokon viszont kibújik a kisördög, lassabban mozdulnak a lábak, megremeg az ütő. A legnagyobb, de még így sem veszélyes butaságok a páros meccsek alatt fordultak elő, ha három gépi játékos küzdött ellenem, igen mindhárom, mert párom néha önbíráskodva ütötte el labdáimat, máskor katatóniás mozdulatlanságban várta a laszti második pattanását lábai előtt... fátylat rá.

A megszállottak karrierista álmaikat is valóra válthatják egy tíz helyszínes versenysorozat keretében, mely során nem csak az összes valóságban létező főbb helyszínt lehet bejárni, de a legkülönbözőbb játékmódokban is be kell bizonyítani rátermettségünket. Tipp: nyögjünk nagyokat.

Balage

értékelő

Látvány:	6
Játszhatóság:	6
Élettartam:	6
Audio:	6
+	sikerélmény még nekem is
-	nincs a lányokon kétgombos póló

6/10

NANCY DREW
SECRET OF THE SCARLET HAND

Kiadó **Simon & Schuster, Inc.**

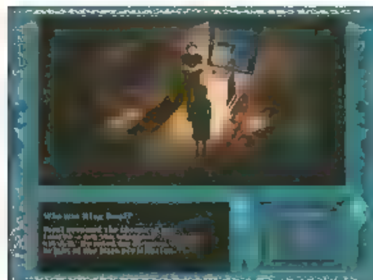
Fejlesztő **Her Interactive**

Eredet **Egyesült Államok**

Konfig **P166, 64MB RAM, 3D 16MB**

Formátum **PC**

Web **www.herinteractive.com**





Nancy Drew detektívkisasszonyon sem idő, sem bűneset nem foghat – ki. Így van ez már 1930 óta, mikor is az akkor 16 éves leány 180 oldalas puhafedelű keretein belül göngyölít fel az év legrémisztőbb fiktív bűnesetét. A siker azonnali, új bálvány születik. S noha a korai – sőt későbbi – *Nancy Drew* publikációk irodalmi értékét remekül szignózza a történetek szerzőinek névtelensége, a detektívpalánta fitt, leleményes alakjának eladhatóságán még az időközben becsúszott ezredforduló sem ronthat. Sőt, a 72 esztendő alatt 16 évesből 19 évessé cseperedett Nancy most a szórakoztató informatika mezején vett meg kecses lábait. Nem ez az első eset, nem ám. *Nancy Drew 1. A Titkok Ölhetnek* – Epikus Háromdé Detektív Kalandjáték az Egész Családnak! *Nancy Drew 2: Légy kész a Veszélyre* – Epikus Háromdé Detektív Kalandjáték az Egész Családnak! *Nancy Drew 3: Üzenet a Kísértetházban* – Epikus Háromdé és blablabla, egészen a most esedékes hatodik epizódig, mely keretein belül Nancy a Skarlát Kéz misztériumának nyomába ered, s teszi ezt az egész család legnagyobb örömére. Most ez úgy tűnhet, hogy Amerika kedvenc detektívpalántáját negatív megvilágításba kívánom helyezni. A sommás igazság azonban az, hogy a napjainkban keltezett *Nancy Drew* kalandjátékokkal alapvetően minden rendben van. A kezelés / megvalósítás ódon idők ódon adventure klasszikusait – lásd *KGB* – idézi, grafika szintjén pedig, Nancy hozni képes a manapság meglehetősen ritkának számító, renderelt állóképeket kezelő kalandjátékok jobb pillanatait is. Nem tudom ugyanakkor, hogy az alábbi irányvonal mennyire jellemző a korábbi *Nancy Drew* epizódokra, de a hatodik rész még történelmi ismereteink bővítésére is képes, lévén Miss Lelemény ezúttal a Maya kultúra mélységeibe veti bele magát, úton-útfélen szembesülvén a mitikus népcsoport történelmi hagyatékával. Tömegfogyasztásra termelt, vélhetőleg temérdek epizódra tervezett szappanopera-adventure ez. A rá jellemző, alapvetően decens színvonal ismeretében azonban azt kell mondanom, hogy engem ilyen minőségében sem zavar.

by Matula

„A Her Interactive intelligens interaktív szórakoztató szoftvert termel a lánynemű játékosoknak, korhatár nélkül – erőszakot és nemi sztereotípiákat szorgosan kerülve." – áll a hivatalos honlapon. Nem egy Peach Princess (lásd 68. / 69. oldalunkat) tehát, ami van annyira jó, mint rossz..

értéke ő

Látvány:	6
Játszhatóság:	6
Élettartam:	6
Audio:	6
+	**becsületes kivitelezés**
-	**a dialógusléptetés fájó hiánya**

6/10

EYE OF THE KRAKEN

Kiadó **Absurdus**

Fejlesztő **Absurdus**

Eredet **Kanada**

Konfig **PII 350, 64MB RAM**

Formátum **PC**

Web. **kraken.absurdus.org**





Point and Click kalandjáték fanatikusok figyelem! Olyan csemegét ajánlok nektek, amitől biztos, hogy megint játszani támad kedvetek – mondjuk a régi *Monkey Island* játékokkal. A frissen alakult kanadai Absurdus kompánia a honlapon büszkén áradozik az *Eye of the Kraken* – idézem – „másfél év hardcore(!) fejlesztés"-éről. E másfél év elvesztegetett idő eredményeképpen egy olyan minőségű adventúra-játékot dobtak piacra, amitől a stílus kedvelői / imádói valószínűleg a falat fogják kaparni ijedtükben. A bugyuta történet szerint egy Abdullah nevű fazon (igen, ez lenne a derék játékos-jelölt) a Glutomax nevű hajón utazgat a Hyade sziget felé. Egy hét áll rendelkezésére, hogy a többi utas közül kézre kerítsen egy elvetemült gazfickót, aki az Eye of the Kraken nevezetű tárgyat birtokolja. Ha a pernahajdernek netán sikerülne kihúznia a szigetig, megérkezve a Great Kraken-t keltené életre a „Krákenszemmel", hogy aztán az egész világ fölött uralkodhasson (A Kraken mellesleg egy mitikus állat – valószínűleg planétánk legnagyobb gerinctelen élőlényéről, az Architeuthis-ről – óriáskalmárról, „óriáspolipról" szóltak a legendák – Relker). Hmm... Nem túl meggyőző, de ennyi. Figyelembe vehetjük, hogy a csapat nemrégiben alakult, és ez az első kiadott munkájuk, de egy kalandjáték grafikus engine-jét elviselhetőre megírni nem hiszem, hogy komplikált lenne. Erre fől kapunk egy majdnem csak DOS-os szintű grafikával jeleskedő anyagot (amit a '93-as *Day of the Tentacle* oda-vissza ver grafikailag!), mindezt nyakon öntve egy adag '50-es évekbeli zenei betéttel. Ha már a zenénél tartunk, akkor jöjjenek az effektek - e téren a progi nagyjából kimerül az ajtónyikorgás és ehhez hasonló hanghatások hallatásával; szinkronizált párbeszédekre ne is számítsunk. Hogy is reklámozták anno a *Mátrixot*? Valahogy úgy, hogy „ezt nem lehet elmesélni, ezt látni kell". Nos, gondolom ebből már kivilágiik, hogy így van ez a jelen cikk alanyát képező „szuperprodukció" esetében is (Nem, EZT nem kell látni... – Relker). Aki úgy érzi, hogy belekóstolna a kalandjátékok manapság oly hanyagolt világába, az kaparja elő ezt, és kaparja elő bármelyik Lucasarts kalandjátékot (lehetőleg minél régebbit, azok voltak az igazi ászok! :), vagy tegyen próbát a *Gilbert Goodmate*-tel, a méltán híres *Longest Journey*-vel, netán esetleg neki a *Syberia*-nak. De ezt mindenképp hanyagolja..

- furci -

értéke ő

Látvány:	1
Játszhatóság:	4
Élettartam:	2
Audio:	1
+	**gyengén nevetséges**
-	**nevetségesen gyenge**

2/10

HOYLE CARD GAMES

Kiadó	**Sierra Studios / Vivendi Universal**
Fejlesztő	**Sierra Studios**
Eredet	**Egyesült Államok**
Konfig	**P133, 16 MB RAM**
Formátum	**PC, Mac, Handheld**
Web	**hoyle.sierra.com/cardgames.htm**





Gondolom, ti is tudjátok, hogy nap mint nap több millió számítógép előtt unatkozik egy ügykezelő vagy egy titkárnő, akik a főnök vizslató szemeitől tartva valamilyen kártyajátékkal múlatják az időt. Valószínű ebből a megfontolásból építették be a Microsoft fejlesztői a *Windows* rendszerekbe a jól ismert játékokat. Persze nyilvánvaló, hogy még a rántott csirkére is rá lehet unni, ha mindennap ez a menü. Ez a megfontolás vezeti rá a játékkiadókat, hogy időről időre kiadjanak valamilyen kártyajáték gyűjteményt. A Sierra is hasonló elgondolást követve adta ki a legújabb gyűjteményét, *Hoyle Card Games* néven. Nem kisebb klasszikusok találhatók benne, mint a jól ismert Römi, Canasta és Póker játékok, a különféle memória játékok, a jó öreg Tarot és a Skat, vagy például a Bridge. Nem maradhattak ki persze az egyedül játszható, úgynevezett Solitaire játékok sem, amiből éppen ötven különbözővel lehet az időt múlatni. Összesen így hatvankilenc kártyajáték található a CD-n. A komolyabb kártyajátékok elkezdése előtt külön be lehet állítani az ellenfelek erősségét, azt, hogy hogyan nézzenek ki és melyek legyenek a győzelem feltételei, illetve azokat a szabályokat, melyekről az adott kártyajáték elkezdése előtt a játékosoknak meg kell egymással egyezni. Játék közben – a Soliterie játékok kivételével – az ellenfelek szövegelnek, grimaszokat vágnak, gratulálnak egymásnak egy jó ütés után, szóval kicsit olyan, mintha valóban ott ülnének az asztal körül. A kártyalapok természetesen valamennyi játékban animálva mozognak a rendeltetési helyükre, és harminc féle hátlap, valamint hatféle rajzolatú előlap közül lehet variálni a pakli kinézetét – de sajnos nem minden játékban, mert a nagy klasszikusoknál, mint például a Tarot, a lapok kinézete is hagyományokhoz kötött. Sok mindent el tudnék még mondani erről a gyűjteményről, de azt semmiképpen, hogy a játszmák túl könnyűek lennének. Azok, akik ismerik a különféle játékok szabályait, igazi kártyacsatákat élhetnek át, akik pedig nem, azoknak remekül segítségére siet a beépített súgó, amiben részletesen le van írva minden játék szabályrendszere. Azt nem állítom, hogy ebből meg lehet tanulni mondjuk a Bridzset, de az egyszerűbb játékokban valóban tud segíteni.

Clemi

értékelő

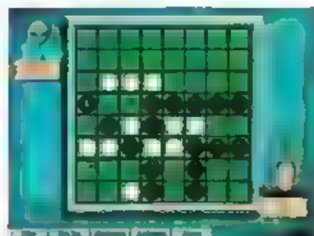
Látvány:	**5**
Játszhatóság:	**6**
Élettartam	**6**
Audio:	**5**
+	**valóban nagy választék**
-	**a legtöbb játék Európában ismeretlen**

5/10

HOYLE BOARD GAMES

Kiadó	**Sierra Studios / Vivendi Universal**
Fejlesztő	**Sierra Studios**
Eredet	**Egyesült Államok**
Konfig	**P133, 16 MB RAM**
Formátum	**PC, Mac, Handheld**
Web	**hoyle.sierra.com/boardgames.htm**





Valószínűleg nem vagyok egyedül a nézettel, miszerint egy számítógépes játékról sokszor már az intrója alapján lehet véleményt alkotni. A bevezető animáció rendszerint tükrözi a termék kimunkáltságát, sűrítve annak jellemzőit. Ha egy táblajáték-kollekció 3D képsorral indít, melyben egy Indiana Jones szerű alak két hatalmas dobókocka elől menekül dominókból álló falak közé zárva, bábukon átugrálva úgy, hogy közben még a kalapja épségére is ügyel, akkor azt hiszem, joggal beszélhetünk a játékkedv hatásos fokozásáról. Hivatalos weboldala szerint a *Hoyle Board Games 2003* tizennyolc izgalmas, gyönyörű grafikával, nagy kihívással és magával ragadó játékmenettel megáldott programot garantál vásárlóinak. Talán meglepő, de ez a dicsérethalmaz tulajdonképpen igaz is. A másfél tucatból nem hiányoznak olyan klasszikusok, mint a Sakk, Backgammon, Reversi, Dominó, de találkozhatunk Dámával, Torpedóval, Mahjong-al is, továbbá számos általam eddig ismeretlen játékkal, amiket helyhiányra hivatkozva most sajnos nem fogok bemutatni. Egyébként a beépített (angol nyelvű) szabálykönyvek segítségével az összes játék könnyedén elsajátítható.

Amint megvan a szilárd elhatározásunk, hogy hagyományosan táblás játékokkal monitoron kívánunk játszani, a program valóban hangulatossá válik. Első dolgunk egy jól sikerült arcszerkesztőben karakterünket megalkotni és partnert választani. Ellenfelünk lehet élő személy, vagy a játékban szereplők közül valamelyik. Utóbbiak mind szórakoztatóan animáltak, kedvencem Roswell, a földönkívüli, aki csatolt biográfiája szerint a hírhedt új-mexikói ufó-szerencsétlenség túlélője. A kormány évekig rejtegette és gondnokként alkalmazta az 51-es térségben, mára azonban visszavonult, túlméretezett agyát pedig játékokkal tartja edzésben. A többi kilenc figurához hasonlóan neki is rendesen felvágták a nyelvét, annak egy-egy parti közben (általunk meghatározott gyakoriságú) gúnyos beszólásaival ad nyomatékot. A háttérben jóleső muzsika szól, a korongok, kockák hangja pedig kellően valószerű. De mitől lesz egy alapvetően 2D-s táblajáték látvány szempontjából is megfelelő? Például azoktól a szépen csillogó, élethű korongoktól, amiket legszívesebben lekapdosnék a monitorról, hogy kézbe vehessem őket.

A játék egy sorozat tagja, *Hoyle* névvel ugyanis (a szó angolul kártyaszabályok / társasjátékok kézikönyvét jelenti) kapható még kártya- és szójáték csomag, kaszinó, fejtörő, gyerekeknek szánt logikai játékok gyűjteménye. A Sierra-nál legalább komolyan veszik az ilyesmit.

Sul.

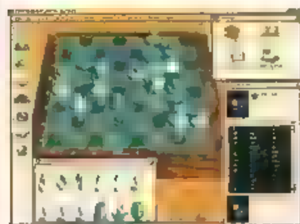
értékelő

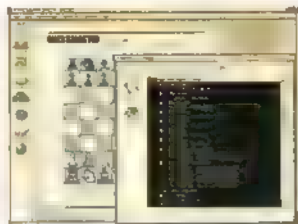
Látvány:	**8**
Játszhatóság:	**7**
Élettartam	**7**
Audio:	**8**
+	**esztétikus, alacsony gépigényű**
-	**fix 640x480-as felbontás**

7/10

CHESSMASTER 9000

Kiadó	**Ubi Soft**
Fejlesztő	**Ubi Soft**
Eredet	**Egyesült Államok**
Konfig	**PII 450, 64MB RAM**
Formátum	**PC, GBA**
Web	**chessmaster.ubi.com**





Első ránézésre ez tényleg nem az a megjelenésében minimalista, a „*The Thing*" című Carpenter alapműben látott *Chess Wizard* fantázianevű célszámítógép. Nem az a puszta felhasználói felület (© by Reiker), amely MacReady bácsit olyannyira bevitte a csőbe, hogy még a matt bekapása előtti utolsó lépésénél is a biztos helyzeti előny jóleső tudatában játszott. Mindemellett valószínűnek tartom, hogy a *Chessmaster* sorozat legújabb, immáron 9000-es sorszámot viselő tagja is képes lenne a bravúr végrehajtására, ha más nem Grandmaster fokozaton. Nem csak szép, de okos is.

Szerencsére én mindig is tisztában voltam azzal, hogy felületes sakktudásom, amely a tábla, valamint az egyes bábukkal megtehető lépések ismeretében merül ki bizony csiszolásra szorul. Több vereség ellenére ezért nem öntöttem whiskyt számítógépem DVD meghajtójába, és nem is állítam fel előle „cheatin' bitch" felkiáltással, mint azt a már említett filmben megtapasztalhattuk. Vettem azonban a fáradtságot, és [illegible] venni a géptől, melyre a program több nehézségi fokozatban is lehetőséget kínál. Ha okulásra adjuk a fejünket nem kizárólag a tanfolyam nyújtotta lehetőségekre támaszkodhatunk, hanem a klasszikus csaták adatbázisában is kutakodhatunk. Számtalan tanulságos, gigászi küzdelmet elevenít fel az az adattár a világ minden tájáról, 1619-től egészen napjainkig. Aki úgy érzi, hogy nincs szüksége semmiféle oktatásra, az nyugodt szívvel kihívhatja a gépet, hiszen tudásszintjének megfelelően a kezdőtől a nagymesterig összesen 150 eltérő fokozatban lehet állítani a mesterséges intelligencia erősségét.

A megjelenítés a sorozat tagjaira jellemzően most is elsőrangú – persze csak sakkhoz mérten, – a készletek sokszínűsége viszont könnyen megbosszulhatja magát, a valódi játékról könnyen áthelyeződhet a hangsúly a táblák és a bábuk között történő szinte abbahagyhatatlan válogatásra. Nem ez viszont az egyetlen ok, ami miatt a hagyományos kétdimenziós tábla használatát javaslom (bár megjegyzem ezek közt is lehet válogatni rendesen): egyrészt könnyebben áttekinthető az állás, másrészt pedig azt vettem észre, hogy az egymáshoz közel eső bábuk közül több alkalommal is nem azt sikerült megfognom, amelyikkel éppen lépni akartam volna.

A programot a sakk szépségeivel még csak ismerkedőknek kifejezetten ajánlom, de a már meglévő ismeretanyag további bővítésére is kiválóan alkalmas.

[D a e]

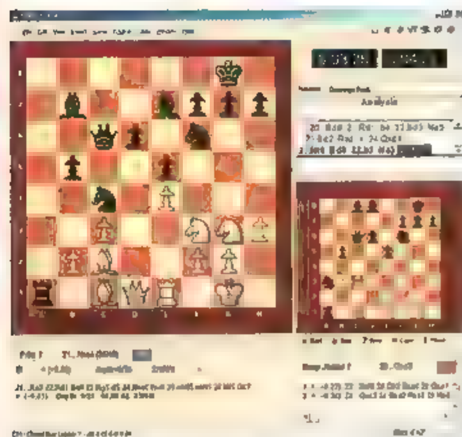
értékelő

Látvány:	**7**
Játszhatóság:	**6**
Élettartam:	**7**
Audio:	**5**
+	**tanulmányi részleg**
-	**feleslegesen giccses táblák**

6/10

DEEP FRITZ 7

Kiadó	**Chessbase**
Fejlesztő	**Chessbase**
Eredet	**Németország**
Konfig	**P75, 32MB RAM**
Formátum	**PC**
Web	**www.chessbase.com**



Sakkprogramok. Öt év telt el a történelmi pillanat óta, mikor az IBM *Deep Blue* fedőnevű szuperszámítógépe ronggyá verte Kasparov nagymestert – egy pillanatig úgy látszott, az emberi agy nem kelhet versenyre a kifejezetten sakkra tervezett gépekkel. Nemrég új korba léptünk – talán már a puszta szoftver is elég...
A *Deep Fritz 7* és a „sekély" (hahh!) *Fritz* változat közti alapvető különbség, hogy a *Deep* multi-processzor támogatással kiszerelt. Szimultán akár nyolc CPU-t is sanyargathat (A *Deep Blue* 256 processzora másodpercenként 100 millió sakkpozíció analizálását tudta elvégezni); egy dual processzoros gépen máris nyolcvan-nyolcvanöt százalékkal sebesebben kalkulál, mint egyetlen proci sajtolása közben. Precízebb a pozicionális kiértékelése és bőségesebb a végjáték-könyvtára. Jobban és hatékonyabban védekezik az emberek mesterséges intelligencia elleni stratégiáival szemben. Drágább, de még megfizethető. Puritán, de ez nem szempont. Nem találunk itt giccses bábukészleteket – 1 db. 2D nézet, 1 db. 3D nézet (természetesen mindennemű textúra nélkül), maroknyi háttérmotívum. Van azonban lehetőség addicionális hardware csatolására, [illegible] algoritmusok finomhangolására, játékra a neves playchess szerveren.

A versenyfutás folytatódik. A fent tárgyalt *Chessmaster 9000* nemrég megfutamította az Egyesült Államok Nagymesterét, *Fritzünk* pedig a múltban már diadalmaskodott Kasparov és a *Deep Blue* fölött is. Jelenleg Vladimir Kramnik sakk világbajnokkal akasztja össze a bajszát Bahrainben: az októberben zajló esemény élőben is követhető, útbaigazítást a forgalmazó honlapja kínál. Egyelőre Kramnik van fölényben, de az emberi győzelem csupán halogatja az elkerülhetetlent. Dámában máris sikerült páratlan szoftvert kifejleszteni, amit nem győz – nem GYŐZHET – le ember. A sakk sorsa hasonló – alapjaiban ez is „csupán" komplex matematika. A recenziókat felvezető írásban elkárhoztatott technológia eszeveszett iramban fejlődik – az ember agykapacitás ellenben csak a sci-fi írók buja fantáziájában lépi túl önnön határait. Hamarosan itt a megverhetetlen sakkszoftver – a fejlesztés mattot ad önmagának.
Addig is kapjuk keblünkre minden idők legnemesebb táblajátékának jelenleg legjobb és legerősebb interpretációját – talán ez az utolsó alkalom, hogy van értelme :).

Reiker

értékelő

Látvány:	**-**
Játszhatóság:	**10**
Élettartam:	**10**
Audio:	**-**
+	**sakk :)**
-	**matt :(**

9/10

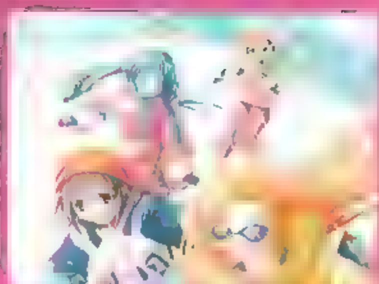
CRITICAL POINT

KANGO SHICYAUZO

I'M GONNA NURSE YOU



SNOW DROP

















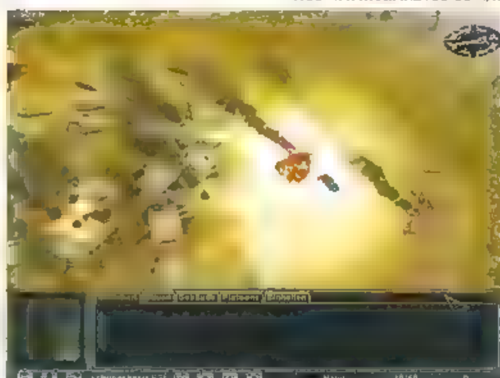


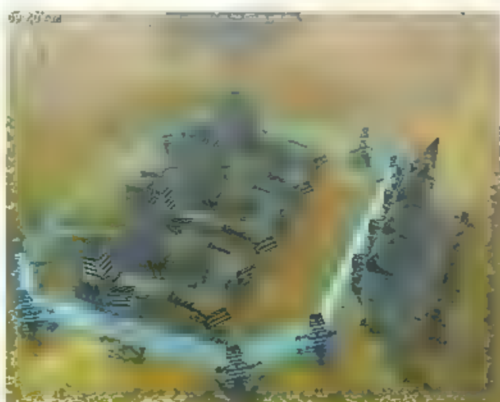
EARTH 2150

LOST SOULS

Kiadó	Oxygen Interactive / Zuxxez
Fejlesztő	Infinite-X / Reality Pump
Eredet	Lengyelország
Konfig	P300 64MB RAM, 3D 2MB
Formátum	PC
Web	www.earth2150.com/ls







Harmadik e játék, mely a huszonkettedik század derekán játszódik. A kiváló elismeréseket begyűjtő alapjáték és a jól sikerült kiegészítő – *Earth 2150: The Moon Project*, – után a Zuxxez tornacsoport újabb műsorszámként jelenti be a *Lost Souls*-t. Elvileg kiegészítő lemez lenne, de jócskán meghízott, két cédén terpeszkedik. Nemcsak mérete, de tartalma is megkérdőjelezi a „kiegészítő", mint fogalom használatát. Közelebb járunk az igazsághoz, ha inkább valamiféle újrafeldolgozásként értelmezzük. Ez az újoncoknak nyerő lehet, hiszen érdemes megismerkedni az *Earth 2150* világával, de a régi játékosok meglehet, kevés újdonsággal fognak találkozni.

Már a történet elején rá kell bólintanunk arra, hogy komor világképpel ajándékoz meg minket a Z-tornacsoport. Százötven év múlva a Földre annyi atombombát hajigálnak már az emberek, hogy tótágast áll (torna!); összerogyva, mint kövér kisfiú gurult ismeretlen irányba kivörösödött fejjel. Elég volt Golyónktól e csöppnyi rossz mozdulat, hogy halálát okozza: egyre szűkülő körökben rohan a Nap izzó kemencéje felé. A burkán rosszalkodó népek rögtön kibékültek, felpakolták egymást űrhajókra és elcipőztek más Golyóbisokra. De nem mindenki: a nagyon rosszakat, akik még a vész hallatán sem hagyták abba egymás bántását, egyszerűen hátrahagyták. Ezekkel a maradék népekkel fogunk mi tovább rosszalkodni. Jó mi? Három nagyobbacska, vérességű társaság maradt itthon, persze nem önszántukból. A bolygót csak úgy tudnák ők is elhagyni, ha összefognak és együttesen teremtik meg a gazdasági-technológiai hátteret egy újabb exodushoz. Kibékülni persze eszük ágában sincs, inkább az utolsó emberig lebaltázzák egymást, ez aztán a kivagyiság. Eurázsiai Dinasztia, Hold Korporáció, Egyesült Civilizált Államok, ők lennének tehát.

Az előző részekkel ellentétben a kampány története csavaros és összefonódik több helyen, végig kell cammogni az összes pályán a végkifejlet megismeréséhez – sok alternatíva ugyebár nincs. A küldetések hasonlítanak a korábbiakhoz. Például bányássz bizonyos mennyiségű nyersanyagot, védelmezd a bázist kakaskukorékolásig, ilyesmik. Van néhány furcsa ellentmondás a történetben. Az alapjáték során száznyolcvan nap állt rendelkezésre, mielőtt a bolygó leve felforrt volna. A pályák teljesítésére fordított időt a játékos osztotta be. A *Lost Souls* ezen események után(!) játszódik; gondolhatnánk, mindenki ötvenmillió faktoros gépzsírral a testén járkál, ha nem akar megsülni... ezzel ellentétben a játékban egyáltalán nincs időlimit. Magukon a pályákon látható az elkerülhetetlen végzet realizálódása: jéghegy és hóvihar az elején, az utolsó missziókban már csak forró sziklák és sivító homok.

Néhány jól kitalált és használható ötlet teszi emlékezetessé az *Earth 2150* játékokat. Az egyik az egyéni összeállítású egységek használata. Kerekek vagy lánctalpak, lángszóró vagy lézerágyú, sebesség vagy ólomtömbök pajzs gyanánt, majd kinek-kinek ízlése szerint sorminták a legutóbbi divat alapján. Nemcsak a külsőségeket válogathatjuk meg, lelket is plántálunk harci járműveinkbe meghatározva jellemét és kulturális műveltségét. A főbázis ténylegesen egy harcvonal mögötti intézmény - itt lehet kiválasztani tetszés szerint a missziókat, melyek megnyerése után a tapasztalatot szerzett és működőképes egységeket vissza lehet vonni, átirányítani újabb helyszínekre. Szintén érdekes lehetőség, hogy a pályáktól függetlenül a játékosnak kell irányítania a technikai fejlesztéseket az ilyen-olyan irányba szerteágazó tech-fastruktúrában kóborolva, még mielőtt ténylegesen szüksége lenne egy-egy újabb fegyverre, netán pajzsrendszerre. Ez a szisztéma különösen mókás eredményekre vezet multiplayer játékokban; hisz van, aki halálágyút akar rögtön, a másik mezonbunkert, netán mindkettő ugyanazt...

A játék MI-je egészen jó; nem a legokosabb, de messze nem frigid. Az útkereső algoritmusokon sem lehet felháborodni, szépen lavírozgatnak gépeink a lövések elől, próbálják lehetőségeikhez képest a legtávolabbról belőni az enemit.

A játék nem kapott új grafikát, hiszen ami még ma is jó, bevált, nem kell megpiszkálni. Látványos és nagyon könnyen kezelhető, amellett hogy teljes 3D-ben mutogatja bájait. Ez igaz továbbá a hangokra és minden más járulékos hozzátartozóra. Az *Earth 2150: Lost Souls* nem eredeti játék, akik ismerik a korábbiakat nem biztos, hogy hanyatt esnek tőle, de az újoncok ne hagyják ki. kellően elborult hangulatú világ, jó hosszú játékmenet, agresszív csaták, csöppnyi szerelem... mi kell még? Talán egy vadiúj program a tornacsoporttól jövőre. Várjuk.

Belage

értékelő	
Látvány:	[illegible]
Játszhatóság:	7
Élettartam:	6
Audio:	6
+	optimista világkép
-	tavaly már megvolt
	6/10

EMPIRE EARTH
THE ART OF CONQUEST

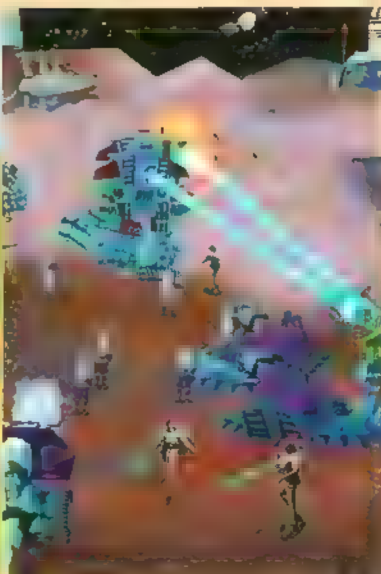
Kiadó: Sierra Studios / Vivendi Universal
Fejlesztő: Stainless Steel Studios
Eredet: Egyesült Államok
Konfig: PII 350, 64MB RAM, 3D 4MB
Formátum: PC
Web: empireearth.sierra.com/expansion

Talán túlzás volt ezt kiegészítésnek nevezni, ugyanis manapság már egyáltalán nem cikk (sőt, lassan már evidens) egy játékhoz patcheket kiadni. Aki rákattant az *EE* hangulatára és korlátlan ságára, de voltak problémái a játék különböző paramétereivel, az ne hagyja ki az *„Art of Conquest”* nevet viselő update-et sem: talán pont a hozzá hasonlók problémáira jelent gyógyírt. Lényegében nem sokat változtattak az eredeti játékon, inkább csak szépen első értéktől az utolsóig átírták az adatokat, mintegy kijavítva az eredetileg elkövetett hibákat.

Persze vannak teljesen új dolgok is, pl. a „space age”, mint a legkésőbbi korszak. Nem mintha eredetileg nem lett volna elég belőlük, de úgy látszik jól esett még egy lapáttal dobni a tűzre. Az új korszakban is zavarba ejtő az építhető egységek száma; szerény véleményem szerint erre már csak a hardcore, súlyos RTS túladagolásban szenvedő arcok fognak vállalkozni, jómagam ugyanis sírva léptem ki az első percben, és kezdtem el egy nyugis középkori lazulást.

Szintén meg kell említenünk a két új civilizációt és a három új hadjáratot, amelyek segítenek tökéletesen elszakadni a szürke hétköznapok bántó valóságától és gondoskodnak róla, hogy aki még életében nem riadt fel éjjel verejtékben úszva, az bepótolja ezt a nem túl kellemes, de mindenképpen elgondolkodtató élményt. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy az *EE* pont ettől az, ami, tehát jelen esetben ezt nyugodtan értékeljük pozitívumként. Ami már tényleg hasznosnak és ötletesnek tűnik (persze ez is csak ennél a játéknál, máshol ez alap...), az a civilizációkra szabott különleges és egyedi képességek listája. Ezáltal ugyanis tényleg van értelme válogatni a nemzetek között, nem csak a színek és az épületek sprite-jai különböznek. Persze már előre látom a magukat egyébként profi RTS játékosoknak tartók bizonyos csoportját, akik





savanyú arckifejezéssel lépnek ki a játékból, mondván: „most minek kellett ezt is így agyonbonyolítani?” Hát bizony, ahol már feltétel a sütnivaló, ott hullik a férgese; a tömeg csak addig lóg fürtökben egy terméken, amíg gyomor nélkül is emészthető. Bár távol álljon tőlem a szándék, hogy már születés előtt eltemessem a szóban forgó szoftvert, sajnos a „történelem” eddigi eseményei előrevetítenek bizonyos sötét dolgokat...

Két új hős is szerepet kapott a folytatásban, név szerint Hu Kwan Do, a harcos (és minden bizonnyal Te Kwan Do unokája), és Khan Sun Do, a stratéga. Valami rosszindulatú kisördög épp most súgta a fülembe, hogy szerinte Hu Kwan Do számíthat nagyobb sikerre, ismerve a mai RTS újoncok dicső táborát, én pedig nem szállok vitába egy ilyen földöntúli lénnyel :).

A két új civilizáció egyébként Japán és Korea, de valamilyen végzetes mulasztás következtében a készítők kihagyták a „hihetetlenül unalmas és középszerű focivébé rendezése” nevezetű különleges (és csak közösen használható) képességet (Nem volt azzal semmi gond. Ahogy a mai RTS játékosokkal sincs. Azzal, hogy bal lábbal kelt az úr, sokkal inkább. – Relker). Az számomra megoldhatatlan rejtély, hogy Korea miért lett űr-nagyhatalom, de tény, hogy a képességek alapján ez a helyzet.



Igazán nagy gondban vagyok, ugyanis valami véleményfélét kéne a végére írnom, de valahogy olyan szinten hidegen hagyott az összes újítás és tulajdonképpen maga a játék is, hogy legszívesebben csak egy protokoll-mosolyt eresztenék meg az érdeklődő arcok felé, és annyit mondanék: „Hát csak próbálják ki bátran!” Lehet, hogy ezt is fogom tenni. Szóval amint már mondtam, azok semmiképpen ne hagyják ki, akik szerint az *EE* minden idők legjobb RTS játéka, ugyanis az új verzió (oké, első mondatom törölve, nem patch, hanem igazi kiegészítő!) egyértelműen csak a játékra aggatható pozitív jelzők listáját gazdagítja. Akiknek viszont az eredeti mű nem okozott semmiféle kielégülést, az ettől se várjon többet, persze ha nagyon unatkozik, felrakhatja, legalább az a tíz perc is eltelik valamivel, amíg kipróbálja és uninstallálja. Aki pedig látott már igazi csatát a *Shogun* vagy a *Medieval: Total War* virtuális harcmezején, az messzire kerüljön el minden mást, így hatalmas csalódástól kíméli meg magát.

-FREAK-

értékelő

Látvány:	5
Játszhatóság:	4
Élettartam:	5
Audio:	3
+	mindenből sok van
-	hiányzott ez valakinek?

4/10

GHOST RECON

Kiadó	Ubi Soft
Fejlesztő	Red Storm Entertainment
Eredet	Egyesült Államok
Konfig	PII 450, 128MB RAM, 3D 16MB
Formátum	PC
Web	www.ghostrecon.com/islandthunder.php







Az alapgame tavaly belelövöldözte magát a szívünkbe; meg is érdemelte az Év Játéka címet, sok kicsi kommandós nagy örömére. A színvonal és az elvárások kötöttek tehát, kullmunkát nem lehet az asztalra bűvészkedni, majd kisfiúsan motyogni hogy hát kérem ez itt, amit tudunk, - mint a gittegylet tagja Rácz tanár úr előtt. A kiegészítő hatása nem vetekszik az eredeti program okozta eufóriával, de különösebb panaszra sincs ok. A kiegészítőtől pont azt kapjuk, amire ki lett találva; az *Island Thunder* egy kis időre visszaszívja a függőket megérdemelt helyükre, nehéz elszakadni, ha nincs más vonzó a láthatáron, de legalább zsebkendőnyi. Rövidke a játék, ez tény bármely oldalról vizsgálgatjuk, éppen csak egérfaroknyi, de a belbecs kárpótol a magas színvonalon kidolgozott pályákkal, a meglepően jól sikerült újításokkal, szóval a fanatikusoknak esélyük sincs a csalódásra.

A Viharos Sziget fedőnevű akció keretében Kuba szigetére vakációznak a minden lében kanál fenegyerekek. A távoli jövőben járunk, amikor is tragikus hirtelenséggel egy átdáridózott éjszaka után Fidel Castro száztizenöt éves korában jobb létre szenderül. Katonáink elsősorban a lakosság érdekében – mármint elkeseredésükben nehogy kárt tegyenek önmagukban netán embertársaikban, – jelennek meg a szigeten, kötve hiszem, hogy bármelyikük is otthon hagyta volna útlevelét. Castro politikai krátert hagyott maga mögött, sokan csúsznak is bele megállíthatatlanul, egyesek csak megszokásból, mások bukfencezve, hogy miné előbb. A bukfencezőket sokan nem szeretik, főleg az USA-ban; ezért kipróbált pszichológusok és testneveléstanárok katonáknak álcázva próbálják meg új tornagyakorlatok elsajátítására rábeszélni a törekvőket, első körben a lassítás nem is olyan túl nehéz gyakorlatára. Ha ez mégsem menne, a profi tesitanárok megtanítják a hátrafelé, az úgynevezett pixisből kifelé bukfencezés trükkös technikáját a rendetlenkedőknek; sőt rá is segítenek, hogy tigrisbukfenc legyen belőle a nagyobb hatékonyság érdekében. Ha minden jól megy, a tanító bácsik legnagyobb megelégedésére csak a nebulók legjobbjai érnek célba és sorakoznak fel névsorolvasásra. Ugye mindenki értette, miről van szó - ha nem, akkor irak még nincs szőnyegbombázás alatt...



Elég a politikából, következzék röviden, mi van a kiegészítőben. Nyolc új single pálya, öt multi, egy tucat új műszer, közöttük gránátvető is, két új többjátékos mód, extravagáns kubai gépjárművek az elmúlt hatvan év terméséből válogatva, de még egy némi helikopterezés is. A nyolc küldetés során kiderül, hogy a bukfencesek zsebe tele van lóvéval, ex-szovjet fegyverekkel, angol nyelvű káromkodásokkal, kétes hírnevű kapcsolatok telefonszámaival. A történet nem a legfontosabb egy ilyen játékban, de ebben a kiegészítőben jutott idő egy szórakoztatóan izgalmas akciónovellára. A novella sajátossága ugye a csattanó a végén, ami az *Island Thunderben* csattan is, méghozzá sorozatban, nincs is benne hiba. A pályák nem különösen nehezek, az eltévelyedés veszélye nem áll fenn, komolyabb problémát csak a szétszivarozott fejű helyi fegyveres elemek jelenthetnek, akinek hiába csípi a szemét a füst, már az első pályán is jobban lőnek, mint az USA harcra tenyésztett katonái. A pályák változatosak, sokszínűek, élvezetesek. Ültetvényesen kezdünk, de lesz egy kis csetepaté elhagyatott repülőtéren, városok szűk utcáin, kubai menyecskék barna combjain. Látványosak az időjárási viszonyok - egyik planétában ragyogóan tiszta égbolt, másikban már el is ázott a lőpor, de azért a téli cuccokra nem lesz szükség.

Egymagunkban, a gép támogatásával gyorsan végigszaladhatunk a pályákon, nem jelenthet ez többet karcsú öt óránál, de egyes jelenetek olyan élvezetesek, hogy kötelező kipróbálni haverok támogatásával, például a „szavazókörzet védelmezése" epizód biztos sok kellemes percet szerezhet. Az új többjátékos módok a béke és szeretet felkiáltása ostromhelyzetbe csöppentik az amerikai katonákat, kiknek utolsó lőszerig, netán szívdobbanásig kell védelmezniük egy frekventált helyszínt az értelmetlen mennyiségben özönlő ellenséges szivarrágóktól – a győzelem kétes értékű, hiszen az a legjobb védekező csapat, mely a legtovább húzza...

Az írás eleji bohóckodást mellőzve: a program ízig-vérig megérdemli az átlagon felüli jelzőt: szórakoztató, pergő és látványos akciófilmet játszhatunk magunknak; állítom jobb, mint sok manapság játszott mozifilm.

Balage

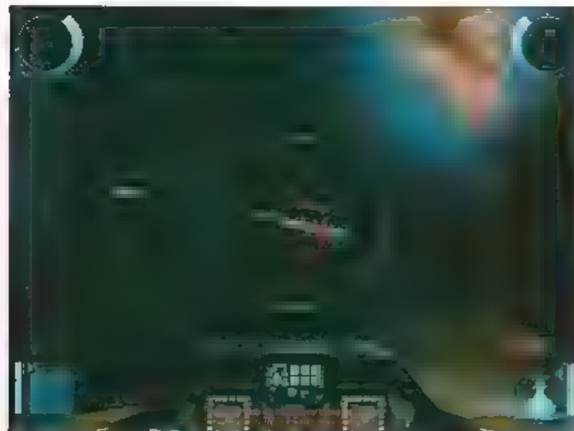
értékelő

Látvány:	7
Játszhatóság:	7
Élettartam:	7
Audio:	7
+	Castro az örök szivarmezőkön
-	nem sodornak szivart nekem a lányok

7/10

HALCYON SUN

Kiadó: Brightstar / Pure Entertainment
Fejlesztő: Kuju Entertainment
Eredet: Egyesült Királyság
Konfig: P200, 32MB RAM, 3D 2MB
Formátum: PC
Web: www.brightstargames.com









A nyár közepén már visszhangzottak az internet játékokkal foglalkozó oldalai a felröppent hírtől, miszerint a Glass Ghost egy olyan űrharc játékot fejleszt, ami teljesen ingyenes lesz, és tizenkét részben lesz letölthető a freeloader.com oldaláról. Nos a nyár vége elérkezett és a beígért játék első adagja, pontosabban az első két epizód, íme itt van. Az űrharc játék főszereplője - nevezetesen aki a joystick karját fogja, – egy harci raj parancsnoka, aki Dru Avery névre hallgat, és a Carolan Navy „csapat" színeiben harcol, hogy megvédje az Endienn szövetség érdekeit a Nodella-k ellen. Az általa irányított raj egy tekintélyes méretű flotta része, amely hatalmas ütközeteket vív a Nodella hasonlóan méretes flottájával, és a harcok közben különféle osztályú és méretű űrhajók csapnak össze, nem kis kavarodást okozva a szektorban. A fejlesztők ígérete szerint a teljes játékban összesen három óra beszélgetés lesz, amelyek során a játékosok interaktívan irányíthatják a küldetéseket. Gondolom, ez elég zavarosan hangzik nektek is, és bevallom én sem igazán tudom elképzelni, hogy mindezt hogyan fogják megvalósítani; főleg azután, hogy az első két részt már végigjátszottam. De a sok bla-bla helyett inkább megosztom veletek, milyen is lett valójában a *Halcyon Sun* legalábbis az első két epizód.

A hír igaznak látszik! Mármint a három órás beszélgetés a tizenkét epizódban. Nem mondok sokat, ha azt mondom, hogy az első két epizód hét küldetése alatt több volt a beszélgetés, mint maga a konkrét játékidő. Na de milyen beszélgetés? Teljesen úgy éreztem magam, mintha egy filmet néztem volna. Kezdődött mindjárt egy monológgal, némi visszaemlékezéssel fűszerezve; aztán egy rövid akciójelenet, amiben a hajók legénysége többet szövegelt egymással, mint lövöldöztek. Aztán folytatódott mindez az öltözőben, majd az eligazító teremben, aztán a bárban; szóval jöttek-mentek a szereplők, beszélgettek, évődtek a nőkkel, viccelődtek, én meg csak vártam-vártam, hogy mikor kell végre valamit csinálnom. A türelmem végül is meghozta a gyümölcsét, úgyhogy megkaptam rögtön az első feladatot. Mindössze egy ellenséges hajót kellett kilőnöm. Igaz csupán másfél percet kaptam rá, de nem mondanám, hogy padlót fogtam volna a nehézségétől! Küldetés sikeres, következtek megint a beszélgetések. Volt már dolgom néhány játékkal, de ennyit ölbe tett kézzel még nem ültem a monitor előtt játék közben, az biztos. A következő feladat már kicsit nehezebb volt, itt már a rajommal együtt kellett harcba szállni, és az ellenség is meglehetősen erőszakosnak bizonyult, de hát egységben az erő, úgyhogy hamarosan megint csak a mozizás lett a részem. És így ment ez mind a hét küldetés alatt. Rövid akció, rengeteg duma.

Az akciók alatt a parancsnoki hajó székében ültök. A hajó irányítása nem valami ördöngős feladat, csak egy jó minőségű joystick kell hozzá, na meg mind a tíz ujjad, ugyanis billentyű van dögivel, amit nyomkodni kell csata közben. A „szélvédőn" kinézve az ellenséges hajók pirossal, a barátiak kékkel, az egy helyben álló objektumok szürke szaggatott vonalú keretben jelennek meg. Mellettük sárga számmal a távolságuk és az éppen aktuális cél folyamatos vonallal keretezve. Harc közben nincs semmilyen alakzat, így az első néhány lövés leadása után a mezőny szétszóródik, és a tér minden irányából lövések, robbanások zaja hallatszik. Természetesen neked is lesz a hátad mögött mindig egy ellenség, úgyhogy nem kimondottan ajánlatos egy célt túl sokáig üldözni, mert hamarosan azt észlelheted, hogy valaki szétlőtte a hajódat hátulról. Igaz, a fedélzeti komputer vészesen visítozik minden találatkor, de hogy honnan jönnek a lövések, azt már nem is olyan egyszerű kideríteni abban a kavalkádban. Persze velem is előfordult, hogy néhányszor úgy durrantottak - itt vettem észre az „interaktivitást", amit a fejlesztők ígértek. Miután háromszor egymás után kilőtték a hajómat, a program megkérdezte, hogy ugyan nem akarok-e már továbblépni, a feladat végrehajtása nélkül. Az igent választva a parancsnokságom alatt álló raj veszteség nélkül, tökéletesen befejezi a kitűzött feladatot, és folytatódhat a történet (**A sikerélmény tehát garantált :). – Relker**).

A játék megjelenéséről egész ódákat zengtek az előzetesekben, de valahogy nekem mégsem támadt kedvem a látványról áradozni. Megvan minden rajzolva, a szereplők szája mozog, az űrhajóknak hajó formája van, a fény felé nézve „igéző" lencse effektust (lens flare) láthatunk, és egy hajó felrobbanásakor az valóban robbanásnak látszik, ráadásul a darabjai szanaszét repülnek az űrben. Ennyi és nem több. Szóval láttam már ennél nagyságrendekkel szebb képeket is. De végül is ez egy ingyenes program, úgyhogy tessék nem reklamálni! Nem estem hasra ennek a nagy hírverésnek örvendező játéknak az első két részétől, de majd kiderül mit hoz a jövő; mivel örvendezteti meg a játékosokat a továbbiakban a kiadó. Ja és még annyit ide a végére, hogy szőröstül, bőröstül (vagyis párbeszédekkel együtt) másfél óra alatt végigjátszottam mind a hét küldetést.

Clem

Budget játékok

DARK REIGN 2

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Pandemic Studios
Megjelenés: 2000.

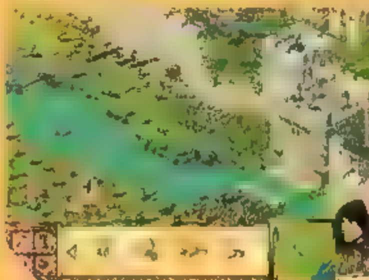
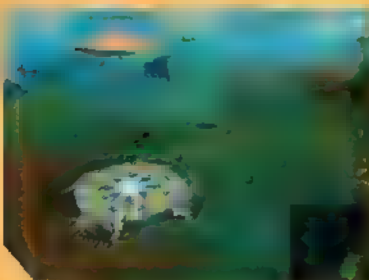
2506-ot írunk: a Föld szikár pusztaság, a szennyezettség és a túlnépesedés terhe mellett kétségessé vált, hogy a bolygó ki tudja szolgálni az emberi lét igényeit - hangzik a *Dark Reign 2* nyújtotta apokaliptikus jövőkép. A *DR2* megjelenése két táborra osztotta a stratégákat. Voltak, akik egyszerű, ötlettelen *Command & Conquer* klónnak titulálták, míg a másik tábor képviselői *StarCraft*-os magasságokba emelték játszhatóságát és lag-mentes, pergő multiplayer rendszere miatt. Sok folytatás-játékhoz hasonlóan a *Dark Reign 2* is lecserélte a '97-ben napvilágot látott elődje 2D-s engine-ét 3D-sre. A motor hasonló a szintén Pandemic Studios által megálmodott *Battlezone II*-t fűtővel; kétségtelenül az egyik legszebb RTS-sé tette a programot két évvel ezelőtt - mai szemmel sem tűnik elavultnak.
Két fél áll szemben egymással, az egyik a társadalom elitjét képező, hatalmas dóm-városokban élő JDA (Jovian Detention Authority), szabad fordításban talán Jupiteri Visszatartó Hatóság (**Büntetésvégrehajtó, nem Visszatartó. – Reiker**) Igen, visszatartó - a szervezet ugyanis a „söpredéket”, a 'Sprawler'-ek társaságát szeretné minden erejével likvidálni a Föld színéről. Ők a toxikus légkör és a meggyengült ózonpajzs miatti erős Nap-sugárzás sújtotta népség; mellesleg ők vannak többségben.
A felek csatározásának 10-10 küldetésen keresztül válhatunk aktív részeseivé. A küzdelem nappali és éjszakai napszakokban folyik, változatos helyszíneken, városok mellett hegyes-völgyes, vagy sivatagos csatamezőkön is megvívhatunk ellenfelünkkel - földön, vízen, levegőben. (Mondjuk az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a légi egységek többnyire haszontalanok, inkább csak azért kerültek a játékba, hogy ilyen is legyen.) A szokásos kampány-küldetések mellett Instant Action módban is billentyűzetet, jobban mondva egeret ragadhatunk. Ez voltaképpen ugyanaz, mint a Westwood stratégiákból jól ismert 'skirmish', gépi ellenfél(ek)et és megfelelő pályát választva csatázhatunk. A multiplayer-t interneten WON szerverekhez csatlakozva tudjuk kihasználni, ugyanígy egy LAN-party estét is feldobhatjuk a többjátékos móddal - gépi játékost persze itt is adhatunk a listára, hogy még több pusztítanivalónk legyen a féltucatnyi multiplayer játékmód alatt. A gép irányította ellenfeleknél még azt is beállíthatjuk, hogy agresszív, vagy inkább védekező szellemben használja az AI-t.
Valóban tagadhatatlanul jól ismerték a *C&C* játékokat a Pandemic-es srácok; az építgetés, a nyersanyag-kitermelés, és az egységek előállítása is hasonló metódusok alapján zajlik, mint a fentebb említett cím alá tartozó gamékban. Így a játékmenet is Westwood-osan dinamikus; ha éppen nem építéssel töltjük az időt, az ellen gondoskodik arról, hogy ne unjuk magunkat halálra. A kamera szabadon forgatható, s előny, ha scroll-os egerünk van; a zoomolás így nagyon kényelmes, ezen kívül látványos is, madártávlattól közvetlen közelségig férközhetünk egységeinkhez - túlzás nélkül third person shootert idéző távolságokba(!).
A *Dark Reign 2* kiemelkedő RTS - ha nem is történet, vagy harcrendszeri egyediségek miatt, kivitelezés szempontjából mindenképpen lefasztotta vetélytársait. Aki szereti a gyors, pergő játékmenettel felvértezett real-time stratégiákat, és még nincs meg neki a *Dark Reign* második része, az garantáltan nem fog vele rossz vásárt csinálni.

STRONGHOLD

Kiadó: Take Two Interactive
Fejlesztő: FireFly Studios
Megjelenés: 2001.

A '99 augusztusában létrejött FireFly Studios céget olyan nevek alapították, akik részt vettek a *Caesar*, valamint a *Lords of the Realm* sorozatok fejlesztésében - gondolok itt elsősorban Simon Bradbury-re vagy Eric Ouellette-re. Bő háromnegyed éve jelent meg a csapat első nagy címe, a *Stronghold*, ami igazi csemegének számított a középkori stratégiák piacán.
A progi főmenüjében a játékmódok két nagyobb csoportra vannak felosztva, az első ilyen csoport a „Combat based games” nevet viseli - itt tehát a harcra, főképp várostromra kiélezett küldetéseket találjuk. A program szívét lelkét képező várostromot aktív és passzív oldalról is átélhetjük; ha mi indítunk támadást, különféle ostromgépek, és közelharci / íjász katonák bevetésével gyalulhatjuk földig opponensünk várkastélyát, ha pedig a dolog defenzív oldalát szeretnénk megismerni, forró olajjal, szurokkal, és egyéb kellemes elhárító eszközzel kedveskedhetünk az ellenünk vétkezőknek. A másik nagy csoport az „Economic based games” címszavakkal illetett menüelem alatti játékmódokat öleli fel. Ezek a gazdasági szimulációra épülő missziók, a kereskedelmet és saját vár(os)unk életét kell irányítanunk az itt található küldetésekben. Mind a combat based, mind az economic based szekció tartalmaz Campaign formulájú küldetéssorozatot is. Ugyancsak az economic részleg alatt találjuk a Free Build opciót. A Free Buildben - mint ahogy a neve is mutatja - saját szájízünk szerint építgethetjük a kastélyunkat, csak úgy saját szórakoztatásunkra, mindenféle különösebb végcél nélkül. Ezeken kívül természetesen multiplayer csatározásokkal is múlathatjuk az időt.





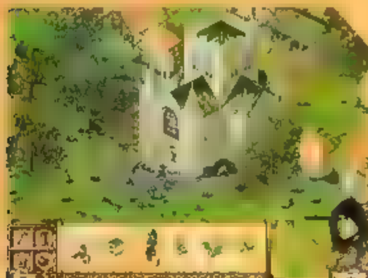
Az építés logikusan, láncszerűen épül fel. Vegyünk egy példát. Létrehozunk egy búzamezőt, bevetjük, learatjuk. Építünk egy malmot, a molnár megragad egy zsák learatott búzát, és lisztté őrli. Ezek után beruházunk egy pékségre - a pék a lisztből kenyeret süt, ami az élelmiszerraktárba kerül. Ha van piacunk, a kenyér feleslegét arany ellenében akár értékesíthetjük is, amit persze újabb - fa mellett a nemesfémet is igénylő - épületek felhúzásába fektethetünk be, hogy még fejlettebb uradalmat építsünk ki magunknak. A gazdálkodás tehát ésszerű, átgondolt.
A *Stronghold*-ban meghatározó jellegű az is, hogy miként bánunk városunk népével. Lehetünk nyájas, jámbor uralkodók; ekkor virágagyásokkal, szobrokkal kell teleraknunk városunk környékét, az adókat persze minimumon tartva, lehetőleg dupla adag kaját biztosítva népünknek; de választhatjuk a keménykezű, rettegett lord szerepét is. Hozzá inkább az akasztófa, a máglya, esetleg a nyújtópad illik, mindkét oldalnak megvannak a maga előnyei.
Grafikailag a legtöbb középkori RTS-ben alkalmazott, jól bevált izometrikus nézetet használja. Az emberek animációja szép, folyékony. Az épületekben folyik a munka, végignezhetjük, ahogy munkásaink fejik a teheneket, sütik a kenyeret, vagy éppen a leszedett almát szállítják a raktárba. Az épületeket kijelölve még kisebb, loopolt animációkat is láthatunk, ami szintén dob az összhatáson. Zenékből természetesen a korhoz passzoló témákat kapjuk: hol nyugodtak, hol mozgalmasak a teátrális dalok. A hangok többnyire jók, a kilőtt nyílvesszők, a kidőlő fák képe mind-mind megfelelő hanghatással párosult.
Az újrakiadott játékok közül már csak azért is kitűnik a *Stronghold*, mert elég friss játék, ráadásul a jobbik fajtából. A 2000 Ft-os árkategóriát bőven megéri, ha vonz az általa nyújtott világ, nem fogsz benne csalatkozni.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Neversoft
Megjelenés: 2000.

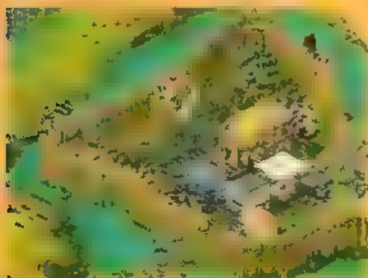
Az elmúlt évek alatt igen nagy kultusza lett a négykerekű lécen való ugrabugrának, olyannyira, hogy még az öltözködési divatot is sikerült „megfertőznie". Valószínűleg ez a láz motiválhatta a Neversoft programozóit is, mikor megalkották a *THPS* mára már három (lassan négy) részesre duzzadt szériáját. Alanyául pedig Amerika talán leghíresebb deszkázóját választották. Tony Hawk, mint a sport egyik úttörője rengeteg speciális mozdulat kiötlésével dicsekedhet, ő „találta fel" a stalefisht, a madonnát, a 720-at, és még egy halom alapmozdulatot. A befolyásos sportember ma már deszkázáshoz alkalmas cipőket is tervez, munkája megtekinthető a www.hawkshoes.com URL alatt. Ámde térjünk végre a lényegre, tartsunk megemlékezést az első rész sikerességének betudhatóan megjelent 2. epizódról.
Ma is egész nyugodtan állíthatjuk, hogy korának legjobb, legkedveltebb gördeszka-simjeről van szó (gondoljunk csak az *MTV Skateboarding*-szerű, több-kevesebb sikerrel járt „konkurenseire"), még GameBoy Advance-re is megjelent. A Birdhouse szponzorálta Hawk úrfi, és 12 másik alapból szelektálható profi deszkás mellett akár kreálhatunk is egy nekünk szimpatikus külsővel megáldott csodabogarat, ha ezzel megvagyunk, következik a skill (?) pontok elosztása. Ezzel emberünk tulajdonságait turbózhatjuk fel annak érdekében, hogy stabilabban érjen földet, gyorsabb legyen, stb. Ez bizony pénzbe kerül, s ha további upgrade-eket szeretnénk eszközölni, „össze kell ugrálnunk" a fejlesztésre valót. Ügyességünket nem kevés játékmódban tehetjük próbára. A Career Mode-ban értelemszerűen a saját karrierünket kell egyengetnünk - minden egyes pályán teljesítenünk kell bizonyos számú feladatot, így a kapott pénz függvényében újabb pályákon ugrándozhatunk. A Free Skate menüpont egyfajta "Practice"-nek fogható fel; itt szabadon gyakorolhatjuk a speckókat, a karakter helyett saját tehetségünket fejlesztve. A Single Session alatt egy kétperces időlimit mellett, pontszerzést kell érteni. A főmenüben találkozhatunk még egy sokat sejtető menüelemmel, amit Park Editor-nak hívnak. Talált, süllyedt, a *Tony Hawk 2* még pályaszerkesztőt is tartalmaz, ahol remekművünk elkészültével el is menthetjük, ki is próbálhatjuk azt nyomban. Ugyanakkor helyt kapott még egy Multiplayer opció is; ezt választva 3 játékmódban mérhetjük össze tudásunkat legjobb haverunkkal, netán leszámolásra váró esküdt ellenségünkkel szemben.
Még ma sem mondanám rondának a játékot, a CD-n fellelhető soundtrack pedig külön említésre méltó. Stílusból a témához illő zenéket találunk, rock, nu-metal, rap, netán ezek elegyéből keletkezett zeneművekre tessék számítani. Olyan együttesek, mint a politikai rockot játszó Rage Against the Machine, az ősregi Anthrax, valamint a Bad Religion közreműködésével készült el a válogatás. A hangokkal sincs baj; a kerekek ugyanolyan hanghatás kíséretével csapódnak a földhöz, akárcsak a valóságban, a deszka-élen csúsztatásnak is hasonlóan életszerű, a korláton való slide-olásnak pedig fémes hangja van.
A pályaeditor, a multi player lehetőség, a visszajátszás funkció és egy rakat hasonlóan kellemeles dolog miatt mondhatjuk azt, hogy a *Tony Hawk 2*-ben minden benne van, ami egy jó deszkaszimulátorhoz kellhet. Minden magára valamit is adó playernek beszerzendő darab, jól fog mutatni egy kötelezően birtoklandó *Destruction Derby 2* mellett...

- furci -

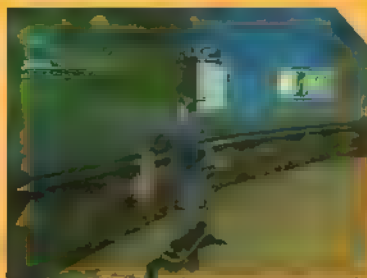












Dino Crisis 2

Teljes végigjátszás

Dylan: Múlt hónapban ott hagytuk abba a történetet, hogy Regina faképnél hagyott minket, mi pedig Dylan-nel útnak indultunk, hogy megkeressük a robbanás időben elveszett túlélőit. Helyszűke miatt főleg a puzzle megoldásokra és a haladásra fogok koncentrálni, a hemzsegő dinók leszedését nem részletezem; testi épségünk érdekében egyébként is tizedelnünk kell őket nonstop, ráadásul csak az utánuk járó pontokból vehetünk lőszert, pajzsot és továbbhaladáshoz kulcsfontosságú fegyvereket. Ugyanígy a tárgygyűjtögetésre sem térek ki mindenhol, a felvehető cuccok általában jól látszanak, de van sok rejtett is logikusabb helyeken - asztalokon, hullák zsebeiben, itt az első képernyőn is kapunk medipack-et, ha kifosztjuk a holttestet.

Az ajtó kinyitása után jó ideig nem lesz elágazás (a konténer mögötti ajtót sem tudjuk még használni), haladjunk lineárisan, irtsuk a dinókat, szedjük fel a medikiteket, majd pár képernyő és némi létramászás után elérkezünk az első lényegesebb helyszínre, a víztorony területére. Itt felvehetjük az első lemezt, dino file-t - ezeket nem kötelező gyűjtögetni, de hasznos infókat olvashatunk rajtuk a különféle ősgyíkok gyenge pontjairól, így tippeket adnak a hatékonyabb harchoz. E mellett itt láthatjuk az első terminált is, ahol állást menthetünk és levásárolhatjuk a pontjainkat. Ezekre sem térek ki a jövőben, mentsünk amilyen gyakran tudunk.

Csak a torony túloldalán található ajtón át mehetünk tovább, ismét pár lineáris pálya következik, ahol harcolhatunk és gyűjtögethetünk, célunk a Military Facility épületkomplexum (a térképen is láthatjuk a helyét, amit egyébként érdemes nézegetni), ami előtt már egy elég nagy Velociraptor csapattal kell megküzdenünk. Az épület területén sem lélegezhetünk fel, ugyanis az intróból ismerős, félig szétlőtt fejű T-Rex támad ránk - mivel megölni nem tudjuk, meneküljünk előle a létrák segítségével. Mielőtt beszaladnánk az épületbe, furcsa sisakos emberek is ránk lőnek egy futurisztikus diszkoszvető fegyverrel, ez azonban csak animáció, nem kell harcolnunk ellenük.

Az épületet járjuk be, gyűjtögessünk és olvasgassuk a feljegyzéseket. A legfontosabb tárgy az orvosi szobában felvehető kulcs lesz, ezzel menjünk ki az épületből, és a szomszédos ajtón át szaladjunk be a raktárba. A hátsó szobában használjuk a konzolnál a kulcsot; ekkor kapunk egy belépőkártyát, és ezzel egy időben csapdába is esünk, ránk záródik az ajtó. Dylan rádión segítséget kér Reginától, így innen már a lányt irányítjuk.

Regina: A térképen láthatjuk, hogy az új kiindulási pontról hogyan juthatunk el Dylanhez, egyébként, amikor a komp elérhető számunkra, mint most, ott is menthetünk. Amíg Dylan az indákkal benőtt ajtókat tudja nyitni a machetéjével, Regina a sokkolójával a kapcsolós ajtókon tud átjutni - ezt most alkalmazhatjuk is a kezdőpozícióval szemben levő ajtón. Egy ideig lineárisan haladhatunk, pusztíthatjuk a dinókat és gyűjtögethetünk, majd az elágazásnál forduljunk balra, a Research Facility irányába, ami előtt összefutunk egy Allosaurus-szal (megölhetjük, de el is menekülhetünk előle).

Az épületen belül célozzuk meg az egyetlen általunk nyitható ajtót; itt olvashatunk a mérgező növényekről, és arról, hogy lángszóróval léphetünk fel ellenük, tehát az itteni terminálnál feltétlenül vegyünk ilyen fegyvert. Miután az ajtón kilépünk, egy kis közjáték pereg le, melyben a sisakosok Reginát is megtámadják, egyikük - egy tinédzserlány - majdnem lezuhan a mélybe; Regina megmenti, majd miután az nem hajlandó a kommunikációra, megbilincselve otthagyja. Ezután menjünk vissza a dzsungelbe, az előző elágazáshoz, és az ajtón át folytassuk utunkat. A már ismert víztoronyig az út lineáris, dinók sem jönnek, a lángszóróval a növényeket kell pörkölnünk kellő távolságból.

A víztoronytól a Military Facility-hez az út már ismert; ott menjünk Dylan után a raktárba, és vegyük fel az általa kicsúsztatott kártyát. Irány a főépület, azon belül pedig a sokkolóval működő ajtón nyissunk be, ahol cseréljük ki a nálunk levő kulcsot a kék színűre, ezzel pedig már végre kiszabadíthatjuk Dylan-t.

Dylan: A visszautat megspórolta nekünk a játék, a kompban ismét Dylan-t irányíthatjuk, figyeljük meg, hogy a foglyul ejtett lány mennyire hasonlít rá. Sajnos valaki tönkretette a kompot, aksit kell bele szereznünk. Egyértelmű, hogy most a Research Facility-be kell visszamennünk, és az indás ajtón át kell folytatnunk utunkat. Most egy harmadik úton kell haladnunk, amit egy dinó tesz szabaddá - ez egyenesen vezet egy már ismert útra, ahonnan már könnyen eljutunk a célállomásunkhoz a víztornyon és a növényes területen át. Azonban még ezen a bekötőúton lesz egy kis dolgunk: a vízesésnél nyomjunk entert, majd ott is, ahol eltűnik a falevél a sziklák alatt, így egy kulcskártya kerül a birtokunkba.

A Research Facility-ben az indás ajtó mögött haladjunk tovább a kártyával, majd a több szobából álló területet térképezzük fel a machete segítségével, és gyűjtögessünk. Az összes szellőzőablakot zárjuk be, kivéve azt, amelyik a központi teremben a csapdák mellett van, a nyitható csapdát pedig nyissuk ki. Ezután a folyosóról próbáljuk meg kinyitni a kártyás ajtót - ekkor egy veszélytelen Compsognathus ellopja a kártyánkat. Be kell terelnünk a szellőzőn át a központi terembe, ott pedig a csapdába, hogy visszaszerezzük a tulajdonunkat. Ha ez megtörtént, mehetünk tovább a laborba, ahol végre magunkhoz vehetjük az aksit. Sajnos most a program nem spórolja meg a visszautat, verekedjük vissza magunkat a kompig.

Hőseink sikeresen beindítják a hajót (a lány meg elszökött közben), következő állomásnak választják a Third Energy Facility kikötőjét. Út közben egy célkeresztes arcade játékkal üthetjük el az időt, majd ismét Regina irányítását kapjuk meg.

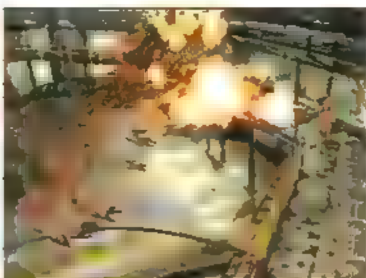
Regina: Menjünk végig az épületbe vezető lineáris úton, az ajtónál használjuk a vízesésnél talált kártyát, és út közben gyűjtögessünk is (a hajót egyelőre ignoráljuk). A kontrolszobában sok információt szerezhetünk be a kulcs mellett, a balkonra is menjünk ki, ahol a hullától vegyük el az ID kártyát, neki már úgysem kell. A kulccsal húzzunk vissza az imént látott hajóhoz, aminek a szerszámosládájában egy számkódot (1452) találunk. A kód és az ID kártya használatával végre lemehetünk a mélybe a kontrolszobában található lift segítségével.

A lift-teremben használjuk a terminált, ahol egy klasszikus vakond-csapkodós játékot kell játszanunk lámpákkal - amelyik vörösre vált, azt kell megkínálnunk a sokkolóval nagyon gyorsan. Hamarosan mindegyik kék lesz, ami jelzi, hogy teljesítettük ezt a feladatot is. Ezután vegyük fel a búvárruhát a túl oldalon, majd a létra alján indítsuk el a liftet. A víz alatt nagyon szívós ős-krokodilokkal kell harcolnunk, készüljünk fel rájuk; továbbá tudunk ugrálni is, alapban a B gombbal.

Haladjunk körbe, felfelé, és gyűjtögessünk, majd menjünk be a kis ajtón, és a terminálnál vegyünk mélytengeri gránátvetőt. Az itteni másik terminált még nem tudjuk használni, de jegyezzük meg. Haladjunk tovább ugrálva a lineáris úton, amíg egy óriási terembe nem érkezünk. Ennek a túlsó sarkában, a kijárat mellett ugorjunk fel a ládára, onnan még magasabbra, majd menjünk körbe a platformokon a szakadékokat átugrálva addig, amíg Regina meg nem jegyzi, hogy meg van repedezve egy tartóoszlop. (Erre egyébként egy lemez is utalt korábban.) Nosza, adjunk az oszlopnak a gránátvetővel, és irány a következő terem (aminek a földszintjén már jártunk). Itt a kapcsolót érdemes használni, amennyiben leesnénk, a lift segítségével gyorsabban visszajuthatunk a magasba. Induljuk el a hídon, ugorjuk át a csöveket, majd a terminálnál essünk le oldalt a kicsit alacsonyabb részre, és a hullától vegyük el a csatlakozót. Ezután nyugodtan essünk le, és menjünk vissza egészen addig a terminálig, amit korábban nem tudtunk használni - most a csatlakozóval már tudjuk.







ismét irány vissza a nagy terembe, folytassuk az utunkat a hátsó ajtón át, liftezzünk, és pár lépés után megtaláljuk egy hulla mellett azt, amiért jöttünk: az Edward City belépőkártyát. Liftezzünk tovább és az ajtó mögött, a reaktornál győzzük le gránátvetővel a hatalmas Nessie szörnyet. Ezután egy gyűjtögetős platformjátékot fogunk itt játszani, a terem másik végébe kell eljutnunk felfelé ugrálva a platformokon. Ez nem bonyolult, de a víz fizikája és a rossz kameranézetek ellenünk játszanak, a térkép persze segít minket kicsit. Ha elérjük a panelt, beszutunk vele a liftbe, ami végre felvisz minket a száraz felszínre.

Dylan: Hőseink ismét találkoznak, az indián David is bejelentkezik rádión, hogy talált túlélőket, erre Regina elviharzik Edward City irányába, mi pedig ismét Dylan irányítását kapjuk meg, induljunk el Regina után. A következő helyszínről menjünk be a raktárba, és vegyünk a terminálnál Chainmine-t, erre szükségünk lesz, ezután haladjunk tovább. Az út teljesen lineáris (egyszer Reginával is összefutunk), egy idő után egy sziklánál kötünk ki, amit a Chainmine-nal tudunk elrobbantani az útból.

Egy barlangba jutunk, ahol nem működik a térkép - de nem kell megijedni, az egész nagyon egyszerű, eltévedni nem lehet. Simán átmehetünk rajta, de néhány helyen sziklarobbantással le is vághatjuk az utat (vagy további extrákat gyűjthetünk). Ha kijutottunk a barlangból, egy bázison találjuk magunkat.

Dylan / Regina: Itt egy érdekes aljáték következik, először Reginát irányítjuk, Dylan fedez minket. Egy téren kell átjutnunk, és közben az újratermelődő dinókat és a konténereket is el kell takarítanunk az utunkból - ezt úgy tehetjük meg, hogy ahol a jelzőfegyvert elsütjük, oda mér csapást Dylan a nagy fegyverrel. Ha Regina átért, ő foglalja el a lövegállást, és Dylan-nel kell átmennünk ugyanott, és ez a két kör megismétlődik a következő zónában is.

Pár lépés után beérünk a városba, a sarkon pedig egy hatalmas Triceratops fordul be, üldözőbe is vesz minket. Hőseink automatikusan beugranak egy terepjáróba, Regina vezet, mi pedig Dylan-nel a hátsó lőállásból ismét egy célkeresztes lövöldözős játékban próbálhatjuk ki ügyességünket. Ha sikerült mind a két dühöngő óriást likvidálnunk, egy hosszabb, nagyon húzós mozi következik, melynek végén ismét egyedül maradunk Dylan-ként Edward City-ben.

Dylan: Menjünk be a boltba gyűjtögetni, a kulcsot mindenképp vegyük fel, amivel tovább haladhatunk a térről a másik irányba egészen addig, amíg ismét össze nem futunk a jó öreg T-Rex-szel. Dylan ekkor beugrik egy gazdátlan tankba, és ismét egy új arcade játékban nyomulhatunk, melyben természetesen az a lényeg, hogy az úton végighaladjunk, közben túléljük a dinó támadásait és eltakarítsuk az útból a konténereket. A T-Rex-et természetesen most sem tudjuk megölni, csak rövid időre vonhatjuk ki a forgalomból. Ha ezt is túléltük, végre felvehetjük a játék eleje óta keresett gázmaszkot, majd egy mozi jön, melyben Dylan-t majdnem megölik a sisakosok, de a korábban megismert lány megmenti, és hátrahagyja Dylan halott húgának a nyakláncát.

Regina: Hőseink ezek után visszamennek a kompra, ahol ismét Regina irányítását kapjuk meg. Kormányozzuk a kompot vissza a dzsungelbe, és a már ismert úton menjünk oda, ahol a mérgező növények voltak. Egy ponton nem kanyarodhattunk le korábban a Missile Silo felé a gázmaszk nélkül, most azonban már mehetünk arra is. A leágazástól az épületig lineáris az út, és bent is csak egyfelé mehetünk. Elérkezünk egy számítógéphez, használjuk a jobb oldalát, hogy megkapjuk a Third Energy lemezt, majd induljunk vissza. Ekkor megjelenik a T-Rex, és befut egy még nagyobb Gigantosaurus is, ami miután elfogyasztotta dinótársát, tombolásba kezd, és ezzel beindítja a rakéta 10 perces visszaszámlálóját.

Trükkös főnökharc jön a rakéta mellett. A korláton található üzemanyagcsapokat kell bekapcsolnunk, majd amikor ömlik a lé a Gigantosaurus-ra, be kell gyújtanunk a sokkolóval - így készül a dinópörkölt. Ha végeztünk a szörnyeteggel, szaladjunk tovább, kapcsoljuk be a gépet és végezzük ki az immár ötkapcsolós vakond-csapkodós játékot is. Ha ez is sikerült, szaladjunk még tovább, használjuk a liftet és a kontrolpanelt, majd az így kinyitott robbanófejhez igyekezve állítsuk le végre a kilövést. Ezután már csak el kell jutnunk egy



új, lineáris úton a közelben kikötött komphoz; persze a Gigantosaurus idő közben feléled, és azzal, hogy fellöki a rakétát, újra aktiválja a robbanófejet.

Dylan: Újra már nem tudjuk leállítani, így a küldetésben totálisan kudarcot vallott hőseink már csak menekülni próbálnak a komp segítségével vissza a saját idejükbe. Sajnos egy gát megakadályozza a továbbhaladást; David vállalja, hogy kinyitja, addig Dylan-nel kell fedeznünk ismét egy célkeresztes, lövöldözős játék keretében. Ha David sikerrel is jár, akkor is végez vele egy dinó, ráadásul az összecsapásban Dylan is a folyóba kerül, a sodrás messze viszi, és egy ismeretlen helyen kapjuk vissza az irányítást.

Itt ismét találkozunk a szőke lánnyal, aki kivételesen egy szót kis is tud nyögni: home, azaz otthon. Kövessük, és védelmezzük a dinóktól, itt az ő energiája is számít. Amikor a fémkomplexumban a lány előreszalad, próbáljuk meg követni, ezzel azonban egy lézerrácsot aktivizálunk, ami nem enged minket tovább. Deaktivizáljuk úgy, hogy mindkét oldalon felmászunk a létrákon, és az utunkba eső négy kapcsolót átkapcsoljuk, majd a lézerek melletti kontrolpanelt is használjuk. Bent már csak a végjáték van hátra: sok infót gyűjthetünk össze arról, hogy ki építette a komplexumot, ki a szőke lány, meg effélék (rendes leszek, és nem lövöm le a poénokat, hehe) - majd jön a végső összecsapás a Gigantosaurus-szal. Ezt úgy kell megvívnunk, hogy átfutunk a hídon, a végében látható terminált használjuk, majd balra szaladunk, és ott is használunk egyet, majd jobbra robogunk, át a hídon, túl az energiamezővel lezárt ajtón, ott is terminálozunk, és végül a középső nagy terminált is használjuk. Mindezek hatására egy műhold hatalmas sugárral semmisíti meg óriási ellenfelünket. Utolsó teendőnk, hogy kimenjünk a korábban sugárral lezárt ajtón, és megnézzük a végső mozit.

Sajnos hiába figyeltem a játék végén és olvasgattam bőszen a lemezeket, keveset értettem meg a háttértörténetből, így az teljesen logikátlan volt, ráadásul az, ahogy a játék végződik, az egész játék cselekményét is teljesen újrakavarja. Persze lehet, hogy csak túl sokszor láttam a Vissza a Jövőbe trilógiát, és emiatt túl nagyok az elvárásaim az időutazós történetek tökéletes logikai felépítésével szemben :).

Credo

WarCraft III

A szamárlétra



Többjátékos módban sokaknak nem elég, ha egyszerűen legyőzik ellenfelüket. Ha a győzelmeknek nyoma marad valamiféle statisztikában (bárdok regében), sokkal izgalmasabbá válik a játék. A Battle.net lehetőséget biztosít arra, amit én szamárlétrának nevezek. Ez valójában a szerepjátékokból jól ismert „tapasztalati pontok alapján szintlépés" szisztéma. Magyarán, ha vagyunk elég bátrak (és felkészültek), egy bizonyos játékfajtában a meccsek végeredményétől függően és a saját, illetve az ellenfél tapasztalati szintjéből következően pontokat kapunk, de akár veszíthetünk is. Ha elérünk egy bizonyos ponthatárt, átlépünk egy magasabb szintre. Ez az első öt-hat körben még nem nagy valami, de egyre több pontra van szükségünk a további szintek eléréséhez, a kilencediktől egységesen ötszáz-ötszáz. Miért jó ez? A Battle.net-en mindenki látja a másik nevét, bájos logóját és tapasztalati szintjét. Ha egy játékos neve mellett a kilences, vagy a tízes szám szerepel, tudni lehet róla, hogy nem most kezdte a favágást, de ha IceCastle jelentkezik be a maga huszonötödik szintjével – egy pillanatra garantáltan megfagy a levegő...

A szamárlétra alsó fokára állni, vagyis 0. szinten kezdeni gyerekjáték. Bejelentkezés után a Play Game opcióra bökve a feltáruló menüből kiválaszthatjuk fajunkat, a pályát és a játék típusát, még pár apróságot. Ezek után nincs más hátra, csak a Play Game gombra tenyerelni ismét, és a Battle.net keres egy hozzánk hasonló ellenfelet. Tehát alapesetben nem mi választjuk meg, ki ellen fogunk harcolni és a Custom Game opció alatti meccsek nem számítanak statisztikánkba. Ha most kezdjük a tapasztalatszerzést (itt most szó szerint értve), még nem kell IceCastle vagy hasonló irgalmatlanságok büntetéseitől félni. A szabályok szerint (melyek éppen szeptember második felében változtak) legfeljebb hatszintnyi különbség lehet a két ellenfél között. A módosításoknak köszönhetően a magasabb szintű játékosok járnak jól, mert kevesebb tapasztalati pontot vesztenek, ha alacsonyabb szintű ellenféltől kapnak ki, mint eddig, és többet kapnak, ha megverik őket.

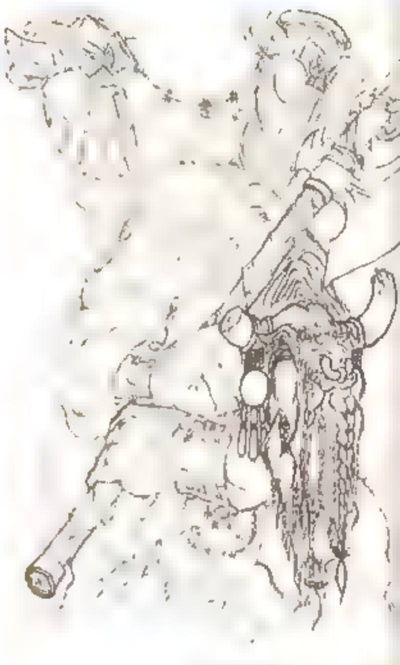
A Battle.net táblázatai alapján ki lehet matekozni, mikor mennyivel változik a statisztikánk, de azért álljon itt egy példa. A jelenlegi szabályok szerint, ha egy 7. szintű karakter (indul 1200 ponttal) megver egy 6. szintűt (indul 900 ponttal), akkor 95 pontot zsebelhet be a korábbi 60 helyett. A 6. szintű 60 pontot veszít. Fordítsuk meg a végeredményt: a 7. szintű játékos veszít 105 pontot a régebbi 140 helyett, a 6. szintű pedig felszívja magát kerek 140 ponttal. Oda kell figyelni ezekre a dolgokra, mert három-négy komolyabb elfenekelés után reputációnk csökkenése mellett jó pár száz ponttal és számos, kínkeservesen összeszedett tapasztalati szinttel lehetünk karcsúbbak. A www.battle.net szájton mindig az ezer aktuálisan legjobb játékos statisztikája található meg. Nincsenek úgynevezett szezonok, mint például a *StarCraft-ban*, hogy háromhavonta törlik az eredményeket. Az itt elért szintek az „örökkévalóságig" érvényesek, de hetente legalább három-négy játékot játszani kell a gémernek, mert az inaktivitás negatív következményekkel jár...

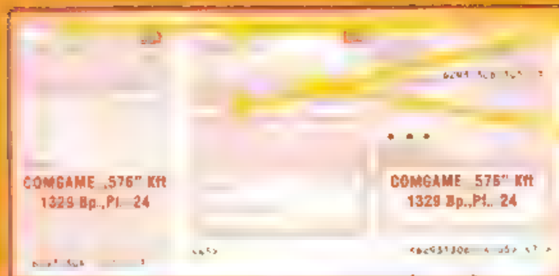
A Battle.net honlapján szólóban az 50. szintig tüntették fel a táblázatot; ez nem a vége, lehet folytatni, és mint ígérik az első, aki eléri ezt a bődületesen magas eredményt, a kiadó részéről valami ajándékra, a fejlesztőktől pedig további, eddig még titkolt meglepetésekre számíthat. Ma még a legjobbak is csak az út feléig jutottak, hajrá kezdők!

Ha csapatjátékot szeretnénk játszani, megtehetjük, akár nyolc véletlenszerűen kisorsolt, de hasonló kaliberű játékos küzdhet, itt a pontosztás kiszámítása már kissé összetettebb, de megkapjuk a jussunkat igazságosan, melyet egy külön táblázatban olvashatunk „karakter lapunkon". Az itt elszenvedett vereségek nincsenek kihatással személyes szamárlétránkra. A fejlesztők ígérik a klánok számára fenntartott szamárlétrát, de ez ma még várat magára.
Hogy ne legyen túl unalmas a szamárlétra megmászása, Blizzardék figyelik a pályákat, a kevésbé kedvelteket idővel lecserélik, de természetesen egyre több újat is közzétesznek.

Lassan be is telik e havi oldalunk, még egy pici érdekesség: a játékos ikonja alapesetben azt a fajt mutatja, mellyel a legtöbb győzelmet érte el, de a listavezetők nemsokára számíthatnak majd egyéni, Blizzard-rajzolta arcokra is.
Jövő hónapban ugyanitt, addig is nézni erősen a www.warcraftstrategy.com oldalt, többek között rengeteg, fajokra lebontott taktika részletes magyarázata, letölthető replay általában mellékelve.

Balage





Megrendelt újság(ok), ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!



Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4,99/2 stb. Éves előfizetés esetén a 6 db. ajándék példány felsorolása (+két szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott)

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1329 Bp., Pf: 24) annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát!

Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

***A postaköltséget a táblázat alapján számolhatod ki.**

db.	postaköltség
1	77,- Ft
2	95,- Ft
3 - 7	250,- Ft
8 - 17	560,- Ft
18 - 35	640,- Ft
36 - 60	740,- Ft

576 Konzol

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzol-ra, az áremeléstől FÜGGETLENÜL 5760,- Ft-ért tiéd lehet a 11 szám, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

576 KBYTE

Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindössze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

Hézagos a gyűjteményed? Tudod, mi a dolgod



Syberia

Teljes megoldás, záró akkord

Az előre megfontolt szándékkal elkövetett lecsóba-csapás esete forog mostan fenn. Az előző részben dramaturgiailag felmentünk a hídra egy palack jóféle titkos nedűért, most ugyanilyen hirtelenséggel fáradjunk le róla, és sétáljunk egészen addig a szerelvény eleje felé, ahol a tetőre vezető létrát kellene megmászni. Kate Walkernek azonban enyhe lefolyású madárfóbiája van, ezért cselt eszelünk ki: dobjuk a földre a Sauvignon gyümölcsöket, mire a madarak félrevezetődnek (szép magyarsággal). Szabad az út felfelé; ne tétlenkedjünk hát, másszuk meg a vaslétrát. Odafent egy madárfészket találunk (egy vasmadáron, jellemző...), ahonnan próbáljunk meg tojást lopni. Kézzel nem tudjuk elérni, használjuk hozzá a kémcsőtartót is, és lássunk csodát: Kate óvatosan kiemeli a törékeny kincset. Most már visszatérhetünk az egyetem falai elé. Látjátok azt a fura pavilont? Ezt kellene megjavítanunk, hogy az emelvényen ülő automaton zenészek végre produkálják magukat. Kerüljük meg a pavilont, s fókuszáljunk az ajtóra. A szokásos zármechanika, ahonnan hiányzik egy fontos elem – alkalmazzuk az előbb zsákmányolt tojást, s nyissunk be (szinonima keréktekerő mozdulatokra). Lemászva a létrán húzzuk meg a jobb oldalon látható kart, mire a szerkezet mozgásba lendül, a rektor urak tehát valóban megoldhatatlan problémával szembesültek. Én is szeretnék ennyi munkával száz dollárokat keresni, igen. No, de lépjünk tovább, egyenesen a rektori terembe, jól megérdemelt jutalmunkért. A zöldhasúakat pedig rögvest adjuk is tovább a kényszerpihenőt tartó hajó kapitányának, aki viszonzásul meglep minket a zsilipet működtető szerkezet kulcsával. Sétáljunk felfelé, egészen addig a kezelőpultig, amely mellett egy régi módi telefonkészülék van. Ami nem működik, pedig a tábla tanúsága szerint egy bizonyos számot tárcsázva segítséget kaphatunk a zsilip kezelését illetően. Sok gondolkodás nem kell ahhoz, hogy rájöjjünk: feltalálták már a mobiltelefont! Cselekedjünk hát, hívjuk a számot manuálisan, s az elhangzó lehetőségek függvényében megtudhatjuk, hogyan bonyolítsuk le a hajó áthaladását. Az imént kapott kulccsal nyissuk fel a kezelőpult fedelét, s nyomjuk le a #, 4, 2, * kombinációt, mire a vízszint apad, szabad az út a hajó előtt – beszéljünk a kapitánnyal, mert magától elég keveset gondolkodhat. Ezzel még nincsen vége, következő lépésként a vízszint újbóli emelését és a zsilipkamra másik oldalának nyitását a #, 4, 1, * gombokkal végezzük el. Most már a hajó folytathatja útját, ideje lenne, hogy mi is továbbléphessünk. Kerüljünk át a peronra, a mozdony mellé, kérjük a kapitány segítségét, aki átdob egy vontatóláncot nekünk. Kapcsoljuk a kampóhoz a kötelet, erősítsük hozzá a mozdony elejéhez, majd kísérjük figyelemmel, ahogy a számla kiegyenlítődik – vonatunk immáron a csévélő masina vonzáskörzetében tartózkodik. Ekkor csörren meg a telefon, Pons professzor hív, ugyan hallgassuk meg az előadását, azután visszaadja a mamutbabát.

Irány az egyetem! Menjünk a szokottnál beljebb, a mamutok irányába, majd balra, fel a lépcsőn, a főelőadó terembe. Amint beértünk, hallhatunk egy érdekes tanulmányt a Youkol népről, az esetlegesen életben maradt mamutokról és arról, hogyan vándoroltak északra, az úgynevezett Syberia szigetre. Az előadás után kövessük a professzort a laboratóriumába, ahol vegyük magunkhoz a mamutbabát valamint a paleontológiai jegyzetet, aztán térjünk vissza a vonathoz. Menjünk a csévélő szerkezethez, tekerjük meg a kereket, húzzuk meg a kart, örüljünk és lépjünk be a szerelvénybe. Vegyük elő feneketlen kabátzsebünkből a barrockstadti hanghengert, s játsszuk le a vonatban található berendezésen (az oszlop, amire a fedéljátékot helyeztük). Tegyük a helyére a mamutbabát is, azután kérdezzük meg a szokásos helyén tébláboló Oscar-t a küldetésünkről. A vonat pár métert halad, de ekkor ismét megáll, a nagy fal előtt. Szálljunk ki, s kérdezzük meg Oscar-t, vajon miért késlekedünk megint? A válasz egyszerű, vízumot kell szereznünk az itt állomásozó illetékestől, s akkor kaphatunk egy újabb vonatjegyet (avagy Oscar fejéből egyértelműen kispórolták a fogaskerekeket). Kerüljünk a bódé mögé, s menjünk be a fal tövében látható ajtón, fel a toronyba. Vágjunk át a fal tetején, egyenesen az irodáig. Odabent egy bizonyos „kapitányt” találunk, akivel beszéljünk küldetésünkről. Újabb akadály merül fel: emberünk nem óhajt vízumot kiadni, mert azt hiszi, hogy egy ellenséges katona áll őrt a fal túloldalán. Nézzük meg mi is a távcsövön keresztül, s egy kis fókusz-állítással (a piros gomb lenyomásával) megállapíthatjuk, hogy amit ellenségnek látott, valójában egy kiszáradt farönk. Mit lehetne tenni, hogy a kapitány is a valót lássa? Pillantsunk az asztalra, ahol borospoharakat látunk. Töltsünk bele az ajándék nedűből, azután szórjunk egy kevés Yangala Cola port egyikükbe, s azt adjuk oda a kapitánynak. Egy kis diskurzus után elfogadja, megissza a preparált italt. Arra is rá tudjuk venni, nézze meg még egyszer az ellenséget, s rövid úton kiderül, hogy tévedett. Megkapjuk a vízumot, amellyel loholjunk vissza Oscar-hoz, s kapunk cserébe vonatjegyet. Szálljunk be a vonatba, s adjuk vissza neki (jaj). A vonat végre elhagyja Barrockstadt-ot.

Egy baljós pályaudvarra érkezünk, ahol két hatalmas embert formázó rakodódaru van. Szálljunk le, majd menjünk a közelebbi irányába, s másszunk fel a létrán, hogy a belsejébe jussunk. Odabent vizsgáljuk meg a polcot, ahol találunk egy újabb hanghengert, Hans tervrajzait, valamint egy fogót. Most pedig nézzünk jobbra, a vezérlőpultra. Használjuk a fogót: mozgassuk kétszer felfelé (az irdatlan tákolmány előre gördül), nyomjuk meg a piros gombot (ezzel a vonatot ismét felhúzzuk), aztán mozgassuk a fogót kétszer lefelé. Másszunk ki, és látjuk, amint egy fura alak futva távolodik a vonatunktól. Nézzük meg, mi történt: Oscar-t megkötözték! Miután gúnyos kacajunk elcsendesedett, vegyük fel a földről a fémvágót, s oldozzuk el a szerencsétlen automatont. Kiderül, hogy csuklóban megcsonkította őt a rejtélyes idegen. Ha már itt vagyunk, hallgassuk meg a komkolzgradi hanghengert. Menjünk vissza az óriásba, a kezelőpulthoz, s mozdítsuk felfelé egyszer a fogót. Így kilépve az épület emeletén találjuk magunkat, ahol vizsgáljuk meg a falat. Látunk egy lyukat, amit a fémvágó segítségével tágítsunk ki annyira, hogy beférjünk rajta. Kerüljünk beljebb a szobába, nézzük át a polcokat, ahol találunk egy „gyújtógyertyát”. Húzzuk a fogót lefelé, majd másszunk le ismét a peronra. Haladjunk egyenesen, a vonat mentén addig, amíg el nem érünk egy karig. Ezt mozgósítsuk, mire a lift megérkezik. Menjünk le vele. Odalent vizsgáljuk meg a baloldalon lévő gépet, s használjuk a tetején a gyújtógyertyát. Húzzuk meg a fogantyút, mire a villany fel kapcsolódik. Most menjünk át az alagúton egy másik liftig, amivel feljutunk az épületbe. Látunk egy hatalmas orgonát, merészkedjünk hozzá közelebb. Az orgonista helyén egy újabb automatonnal találkozunk, amire Oscar kezei vannak felszerelve! Találunk azonban más érdekes dolgot is itt: egy csavarhúzót, ami a miénk. Nos, pontosabban: most már a miénk. Sétáljunk vissza a felvonóig, és azon túl egészen a létráig, amin egy fémlap van. Frissen kisajátított csavarhúzónkkal szabadítsuk meg a tartócsavaroktól, s minthogy szabaddá vált az út, másszunk fel rajta. Az igazgatói irodában találjuk magunkat. Az igazgató, Borodine kissé ütődött figura, fura szemüvegével már-már automatonra emlékeztet. Ő lopta el Oscar kezeit, nemes célja érdekében. Hogy mi ez? Egy énekesnő, nevezett Helena Romanski valaha erre járt, a hangját pedig még egyszer hallani szeretné, bármi áron. Olyan kifinomult mechanikus kezet azonban, mint amilyet Hans Voralberg készített, nem tudott magától produkálni, ezért kölcsönvette. Megígéri nekünk, ha sikerül a művésznőt egy újbóli előadásra felkérnünk, visszakapjuk azokat. Oscar tehetetlen a kezei nélkül, a továbbjutás érdekében tehát kénytelenek vagyunk beadni a derekunkat. Nézzünk be a tiszteletére berendezett szobába, a létrán lemászva most már nyitva áll. Tudatosuljon bennünk, hogy Borodine megszállott rajongó, a szoba ugyanis gusztustalan és tele van relikviákkal. Szedjük fel a nyitott fiókból az újságkivágásokat tartalmazó könyvet és a Helenához írt leveleket. Emlékeztek még? Kate mamája egy operaénekessel ismerkedett meg legutóbb - hívjuk fel, hátha tudna segíteni megtalálni a művésznőt. Tud, de még milyen hamar - az éjszaka kellős közepén (nemcsak a húszévesekké a világ), Helena állítólag egy üdülőhelyen tengeti napjait, Aralbadban. Térjünk vissza az igazgatóhoz és érdeklődjük meg, vajon miképpen juthatunk el Aralbadba? A válasz: léghajóval. Menjünk vissza a fordulóig, ahonnan jobb felé vegyük az irányt, s haladjunk egyenesen. Kerüljük meg jobbról a rakétát, s menjünk fel a lépcsőn, be a lakókapszulába. Az űrhajós mellett elsétálva vegyük fel a földről a vodkásüveget, majd pedig próbáljuk megszólí-





tani a kissé pityókás urlombert. Ideiglenesen távozik köreinkből. Nézzünk szét a kapszula belsejében, ahol a bal oldali polcon találunk egy kulcsot és egy levelet. Utóbbi az űrrepülés lefujásáról ad értesítést, érthető tehát, miért iszik bánatában a kozmonauta. Menjünk ki utána, ahol belezuhan egy kádnak látszó tárgyba, nyissuk meg a csapot. Most vissza a kapszulánál látható kezelőpulthoz, vegyük szemügyre azt. Tegyük helyére a kulcsot, majd húzzuk meg a karokat a bal felé mutató nyíl, s a felfelé mutató nyíllal, aztán pedig a középső kart mozdítsuk felfelé. Az eredmény hatásos, űrhajósunk nyakába víz zúdul, s némiképp észhez téríti őt. Most menjünk le hozzá, aztán folytassuk utunkat jobbra, kerüljük meg a kilövőállomást, s másszunk fel a léghajóhoz, amit próbáljunk kinyitni. Menjünk vissza, s most a bal oldali utat válasszuk, fel a lépcsőn, hogy a vezérlőterembe jussunk. Vegyük fel, és rögtön használjuk is a Voralberg-kulcsot, nyissuk fel a négyzetes burkolatot, ami alatt nem csatlakoztatott áramkörök vannak. Ezen segítsünk, végül kapcsoljuk be a bekapcsoló gombot (ez értelmes volt, nemde?). Találunk még itt egy érdekes tartályt is, amit húzzunk ki, és vigyünk magunkkal. Ez a szerkezet fogja kiemelni a kozmonauta vérét. Apropó, az űrhajós: menjünk vissza hozzá vérvételi célából, s ha megkérdezzük őt az űrhajóról, ad egy kulcsot, ami védi biztosítsuk ki azt. Húzzuk meg a kart, irány a vezérlőterem, ahol illesszük helyére a tartályt, majd nyomjuk meg a bal szélső gombot, aztán a mellette levőt. Baj van a vérmintа a koholszintjével, ezért Kate hősiesen a saját testnedvét használja (a tartály tetején lévő kört kell észrevennünk). Nyomjuk meg ismét a második gombot, aztán sorban a harmadikat és a negyediket. Az űrhajós álmai végre valóra válnak, felszáll a csillagok közé. Mi pedig menjünk ki, s balra, ahol vegyük fel a piros színű „kurblit". Menjünk vissza a rakétáig, s most balról kerüljük meg (fel a lépcsőn). Húzzuk fel a szirénát, ami pedig megszólal, a madarak nem kis örömére. Most vissza a léghajóhoz, szálljunk be, s húzzuk meg a kart. Induljunk!

Szálljunk ki a léghajóból, s látogassuk meg a Kronsky szállodát. Nem törődve a portással haladjunk egyenesen befelé, ahol nézzük meg alaposan a bal oldali helyiséget, vegyük fel a tisztítószeres üveget (zöld színű). Menjünk vissza a recepcióhoz, hajtsuk félre a függönyöket, s lépjünk ki a friss levegőre, a szökőkúthoz. A tisztítószeres üveg tartalmát öntsük a kút vizébe, s az hirtelen elkezd sűrű füstöt eregetni. Jobb lesz figyelmeztetni a portást, odabent csengessünk is fel, mire ő mergesen kinegy halaszthatatlanítani az áldatlan állapotokat. Használjuk ki a lehetőséget, tapasztaljuk meg a pult mögötti életet. Nyomjuk is gyorsan meg a piros gombot, ami a kaput nyitja, s vegyük fel a Meurtz hotel tájékoztató füzetét. Nézzünk még bele a vendégkönyvbe is, amiben meglátjuk Helena Romanski-t és azt, hogy az ő hozzáférési kódja 1270. Most már átmehetünk a kapun, a szálloda többi részébe. Sétáljunk kétszer balra, ahol felfigyelhetünk egy kezelőpultra, üssük be a hozzáférési kódot, amit kaptunk (1270), húzzuk meg a kart, és sajnálattal konstatáljuk, hogy nem működik.

Helena valószínűleg odakint tartózkodik. Folytassuk utunkat még két képernyő erejéig, ahol lépjünk be az ajtón. Vegyük fel az ideiglenes hozzáférési kódot tartalmazó kártyát a földről. Most balra induljunk, aztán a hallba, ahol vegyük fel a kristálypoharat. Menjünk vissza a kezelőpulthoz, üssük be az ideiglenes kódot, és lássunk csodát: az ajtó enged. Menjünk tehát jobbra, egyfajta előszobába, ahol vegyük fel a hátrahagyott gázmaszkot. Haladjunk egészen a kis pavilonig, ahol találkozunk Helenával. Beszélgessünk vele, s ő arra kér, hívjuk ide az inasát, James-t, mert túl sokáig maradni ártalmas az itteni kipárolgások miatt. A harangot hiába kongatjuk, valószínűleg túlságosan messze van ahhoz, hogy meghallja bárki is. Szereljük hát le, s vigyük az épülethez közelebb lévő állványhoz, erre erősítsük fel, s húzzuk meg. Most viszont menjünk be az előtérbe, ahol akasszuk helyére gázmaszkunkat. A bárpultnál beszélgessünk a kerekes kocsit formázó automatonnal (ő James), hogy hozza be Helenát az épületbe. Miután ez megtörtént, beszélgessünk a művésznővel, aki meglepő módon tud Hans Voralbergről egyet, s mást. A kérésünknek azonban vonakodik eleget tenni, mondván elment a hangja már, és így nem állhat közönség elé. Arról is mesél, hogy régen Párizsban volt egy mixer, aki olyan koktélt kevert neki, amitől visszatért a régi hangja. Ez a mixer történetesen egy szállodában dolgozott, amelynek a telefonszámát a nálunk lévő tájékoztató füzet is tartalmazza, igaz utólag odafirkantva. Hívjuk fel hát, ahol azonban sajnálatos hírt közölnek: a keresett mixer, Georges már nincsen ott. Hátrahagyta viszont a jegyzeteit, amiben le van írva, hogyan kell elkészíteni a „Blue Helena" koktélt. Ezt a bejegyzést készségesen felolvassa nekünk az illetékes, mi pedig készségesen felírjuk, ugye? Nézzük meg alaposan a bárpultot, ahonnan vegyük fel a kikristályosodott mézet és a citromot. Most menjünk át az uszoda másik végébe, ahol a fürdőző embereket is látjuk. Van egy forró vizes medence is, aktuálisan nem forró vízzel, amin a csap elforgatásával változtassunk. Eresszük a mézet a vízbe, mire az folyékonnyá olvad. Térjünk vissza a bárpulthoz, tegyük a citromot a bal felső, a mézet a jobb felső helyre, a vodkát pedig emellé. Nyomjuk meg a bekapcsolót, aztán a második zongora billentyűt. Húzzuk meg a jobboldali kart, majd üssük le a harmadik billentyűt. Nyomjuk meg a kaptárt ábrázoló gombot, majd a citromot és a jeget, végül pedig a jobb szélső, tálaló gombot. A koktél elkészült, Helena megissza, s nagy örömmel konstatálja, ez az ital, amitől hajdan visszatért Párizsban a hangja. Tegyük próbára, helyezzük a kristálypoharat a bárpultra, s az a skálázás során darabokra törik. Beszéljünk Helenával, aki most már velünk jön, menjünk tehát a léghajóhoz. Közben hív Olivia, aki románcáról számol be Dannek. Ezt valahogy már lehetett érezni.

Az előadás után a gaz ádáz mélyszemű rabul ejti a művésznőt egy óriási kalitkában. A fémvágó segítségével szabadítsuk ki, aztán menjünk az orgonista automatonhoz, s a csavarhúzóval szereljük vissza Oscar kezeit. Meneküljünk a lifthez, ami be azonban csak Helena jut be, az őrült pedig elzárja tőle hősnőnket. Menjünk a másik lifthez, aztán keresztül az alagúton, de az ide érkező lift hoz magával egy bombát is. A detonációt megússzuk, menjünk a robbanás helyszíne felé, ahol a falon megpillantunk egy kisebb lyukat, amely a szellőztetőrendszer része. Kijutottunk, vizsgáljuk meg a dobozt baloldalt, vegyük fel a talált dinamitot. Szálljunk fel a vonatra és beszéljünk Oscarral, adjuk vissza a kezét. Szálljunk smét le, s az időközben akadályt képző óriás lábához erősítsük a dinamitot. A szerkezet felrobban, mi pedig folytathatjuk utunkat Aralbad felé.

Kiszállva sétáljunk a csévélő masinához, húzzuk fel ismét a vonatot. Érdeklődjünk küldetésünk felől Oscarnál, mire a portás jön szólni: csomagunk érkezett. Kövessük őt a recepcióshoz pulthoz és bontsuk ki a dobozt. Egy újabb, ezúttal automaton mamut-babát kapunk – meg kell hagyni, jól néz ki. Szaladjunk a bárhoz és beszéljünk Helenával, azután pedig ki a stégre, megtaláljuk Hans-ot. Kate aláíratja vele a szerződést, és jöhet a befejező most, illetve átvezető most a következő részbe. Várjuk szeretettel.

draco0 [atmaffiadothu]

Cinkelt lap

Mókusvakítás, örök veszteseknek

AIRLINE TYCOON EVOLUTION

atmisssall
Küldetés-választás
crowd
Több utas a repülőtéren
donaldtrump
10 millió dollár a kasszába
expandar
Nagyobb repülőtér
nodebts
Adósság megszüntetése
showall
Minden repülő látható
thinkpad
Jegyzetfüzet
moreglue
Ragasztó
morestench
Bűzbomba
famous
Nagyobb hírnév
bubblegum
Látható, mire gondolnak az utasok
winning
Szintugrás

[illegible]

destroy my town
Saját épületek megsemmisítése
slaughter jack
Saját egységek megsemmisítése
destroy the enemy
Ellenséges épületek megsemmisítése
curse the enemy
Ellenséges egységek megsemmisítése
whats the hurry up
Gyorsabb termelés
capture a hill
Küldetés-ugrás
cool atrox
Legyőzhetetlen egységek
find out non dry spring
Nem szükséges utánpótlás
atrox power up
Plusz 5000 „Muon" és „Quark"
atrox power up <number>
A beírt mennyiségű „Muon" és „Quark"
the rich man feed
Végtelen energia
something special for you
Saját építmények erősítése

CELTIC KINGS: RAGE OF WAR

Az [ENTER] megnyomása után írhatod be a következő kódokat:

_black
Fekete képernyő
debugselected
Választott egység követése
usr
A választott egység leírása
printmemstats
Memória statisztika
mousepos
Egér pozíció
gmp
A kijelölés koordinátái
dumpobj
A választott egység képességei
quit
Kilépés a játékból
exportobjs (<filename>)
Minden objektum exportálása a beírt nevű fájlba
exportterrain (<filename>)
Minden területi jellemző exportálása a beírt nevű fájlba
flatterrain
Sík terep
[illegible]
Játék megállítása és elindítása
removedecors
Bokrok, fák és egyéb dekorációk eltávolítása
screenshot
BMP formátumú screenshot
save
[illegible]
setplayer
Játékos váltás többjátékos módban
testadventure
Kaland tesztelése
togglefog
Teljes terület belátható
togglevis
Házak és dekorációk kikapcsolása
ttest
Fordítási teszt
ae
Szintulajdonságok

CRICKET 2002

Kattints az INSIDE EA gombra a menüben, tartsd a kurzort a CREDITS feliraton, közben beírhatod a kódokat.

bigbat
Kapsz egy nagy ütőt
sbatsman
Szuper ütőjátékos leszel
bouncyball
A labda visszapattan, mikor célba találsz
sharjahtmnt
Játszható lesz a „Sharjah 4" csapat bajnokság
butter
A mezőnyjátékosok gyakran elejtik a labdát
ulockate
Megnyitja az „All time England" csapatot
hbstudios
Megnyitja a „HB Studios" csapatot
ulockastar
Megnyitja az „All-Star" csapatot
ulocknzlsaf
Megnyitja az „All time New Zealand" ill. „All time South Africa" csapatokat
fatfielders
Minden mezőnyjátékos meghízik
ulockall
Mindent felsorolt extra megnyílik

DEFENDER OF THE CROWN DIGITALLY REMASTERED EDITION

Tartsd lenyomva tartva az [R] betűt, miközben a csata töltődik, és 1024 lovagod lesz támadásra, vagy védelemre.

NO ONE LIVES FOREVER 2 A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

A [T] megnyomásával kinyílik a parancssor ablak.

god
[illegible]
armor
Teljes páncél
health
Teljes életerő
poltergeist
Láthatatlan leszel
maphole
Következő szint
skillz
Támadóerő növelése
pos
A pozíciód
[illegible]
A játék verziószáma

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

A megfelelő képernyőn tartsd lenyomva a [Bal SHIFT] gombot, és nyomd meg a [-] billentyűt, ezután írd be a kódokat.

Főmenü
campaign
Minden küldetés választható
topography
Magassági pontok a térképen

Bárhol
iwillbetheone
[illegible]
Játék közben
endmission
Aktuális küldetés befejezése
[illegible]
Játék mentése

ALIENS VS. PREDATOR 2 PRIMAL HUNT

Játék közben az [ENTER] megnyomása után írhatod be a kódokat, és újbóli megnyomásával aktivizálhatod őket. Ha jól írtad be, hallani fogsz egy hangot.
A szóközökre ügyelve írj be minden kódot.

<cheat> mpcanthurtme
Sérthetetlenség bekapcsolása
<cheat> mpschuckit
Minden fegyver és lőszer
<cheat> mpsmithy
Teljes páncél
<cheat> mpkohler, vagy <cheat> mpstockpile
Teljes lőszer
<cheat> mpbunker
Végtelen lőszer
<cheat> mpfiles
Szintválasztás mindhárom faj részére
<cheat> mpbeamme
Ugrás a pálya elejére, alaptulajdonságokkal
<cheat> mpdoctordoctor<number>
Az életerő változtatása a beírt szintre
<cheat> mpmorph <character type>
Váltás a beírt karakterre
<cheat> mpsixthsense
Falon átjárás bekapcsolása
<cheat> mpicu
Váltás harmadik személy nézetre
<cheat> mptachometer
Sebességjelző bekapcsolása
<cheat> mpsizeme
Méret kijelző bekapcsolása
<cheat> mpgre
Forgás képernyő bekapcsolása
<cheat> mpgps
Helyzetjelölés ki / bekapcsolása

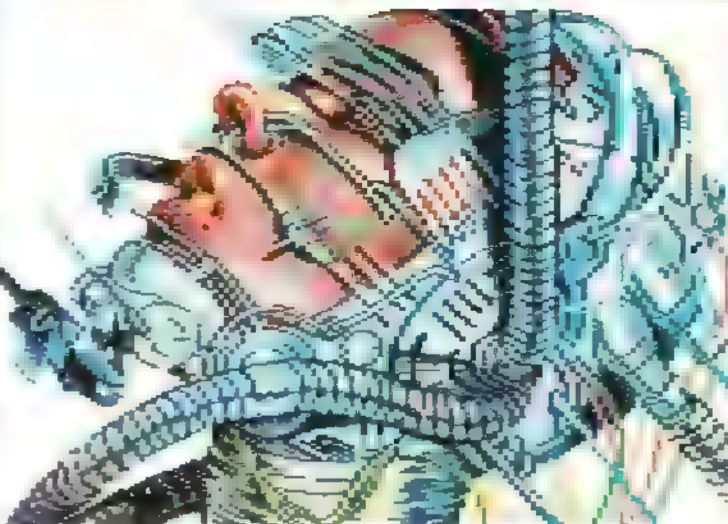
SNIPER PATH OF VENGEANCE

Játék közben a [~] billentyű megnyomására előugró konzolba írhatod be a kódokat.
Minden parancs után [1] vagy [0] beírásával kiillletve bekapcsolhatod a cheat kódot.

god
Isten mód
fullstamina
Végtelen „Stamina"
invisible
Láthatatlan leszel az ellenség számára
DrawPaths
Útvonalak megjelenítése
DrawKilledCount
Megjelenik a megölt ellenség száma
[illegible]
Egyéb útvonalak kirajzolása

MEDIEVAL: TOTAL WAR

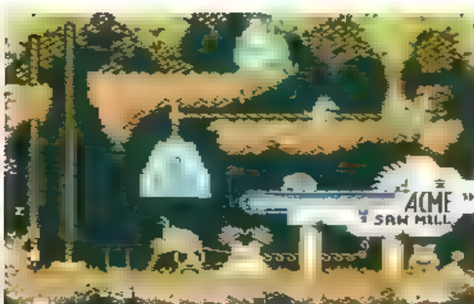
deadringer
1 millió „Florin"
workaundays
Gyors építés
matteosartori
Teljes térkép
.conan
Úgy játszol, mint a lázadók
mefoundsomecu
Minden tartományodban lesz réz
.viagra
Minden tartományodnak lesz vasa
badgerbunny
Minden egység és épület választható
mefoundsomeau
Minden tartományodnak lesz aranya
mefoundsomeag
Minden tartományodnak lesz ezüstje



A múlt havi ZX Spectrum gép és emulátor bemutatót úgy vélem a gép nagy konkurensével és személyes kedvencemmel, a Commodore 64-gyel kell folytatnunk. A röviden csak C-64-nek vagy C64-nek nevezett gépet Amerikában nagyjából akkortájt fejlesztették és dobták piacra, amikor Angliában a Spectrum-ot. Az utoljára a Bahamákon bejegyzett Commodore International (korábban Commodore Business Machines) 1981-ben kezdte el fejleszteni a gép speciális chip-jeit, a MOS Technologies nevű, korábban megvásárolt leányvállalatánál. Bár a cég a Sinclair-hez hasonlóan korábban is dobott piacra számítógépeket, 1976 és 1980 között több PET-et (Personal Electronic Transactor) és 1981-ben a VIC 20-at, a cég legnagyobb dobása az 1982 januárjában bemutatott, és szeptemberétől elég borsos, 595 dolláros áron forgalmazott C64 lett. A gép állítólag minden idők legnagyobb számban eladott számítógépévé vált; a Guinness Rekordok Könyvébe is így jegyezték be, és a 2002-es kiadásban is így szerepel. Én – annak ellenére is, hogy a gép rajongója vagyok – úgy gondolom ez a rekord valószínűleg már elavult - ha más nem, olyan nagy gyárak, mint az IBM, Compaq, Dell és HP biztosan több számítógépet adtak el az 1994-ben megszűnt Commodore-nál, csak lusták voltak ezt rekordként elkönyvelteni! Sőt, ha a játékgépekkel hasonlítjuk össze, akkor is a 30 millió (a Guinness szerint, sok egyéb forrás csak 17 és 22 milliót ír) eladott gép messze elmarad a GameBoy több, mint százmilliójától és a PlayStation cirka 75-80 milliójától.

A C64 a népszerűségét kétségtelenül a MOS által kifejlesztett egyedi chipkészletének köszönhette, ez volt a legnagyobb erőssége a konkurens Spectrum-mal szemben. A C64 CPU-ja egy Chuck Peddle által tervezett 6510, később 8502 volt, ami más sebességen ketyegett Amerikában (1.023 MHz) és Európában (0.985 MHz); ez a különbség egyébként kezdetben kevés; később, ahogy a gép lehetőségeit a játékok és demók mindinkább kihasználták, nagyobb kompatibilitási problémákat vetett fel. A proci lassú és gyenge volt a Spectrumban található Z80A-hoz viszonyítva, az egy 8 bites adatregiszter és két 8 bites index regiszter nagyon meg tudta keseríteni a programozók életét, azonban a video és főleg az audio chip messze megelőzte korát. A 6567 / 6569-es, később 8562 / 8565-ös VIC-II (Video Interface Chip) már képes volt nagyon színes grafika megjelenítésére (igaz a multicolor mód 160x200-ra csökkentette a felbontást), hardver sprite-ok kezelésére, sőt sprite-ok hardveres ütközésfigyelésére is. Ráadásul nagyon sokáig nem is aknázták ki a chipben rejlő lehetőségeket, úgy, mint a sprite multiplexert (8-nál messze több sprite), a bitmap módú grafikus képernyő hardver scroll-ját és az FLI módokat (ahol egy 8x8-as karakteren belül 4-nél több szín használható). De a 6581-es, később 8580-as SID (Sound Interface Device), a Bob Yannes (Ensoniq alapító) által tervezett audio chip volt kétségtelenül a gép legerősebb pontja - az, ami miatt sokan máig is annyira rajonganak a C64-ért. Ez a 3 csatornás (és egy 4 bites digitális csatornát is tartalmazó) szubtraktív szintetizátorchip a maga idejében annyira ütős volt, hogy az év chip-je címet is elnyerte, és állítólag máig is szinte minden hangkártya és szintetizátor az abban lefektetett ötleteket viszi tovább. Egyébként az egykori C64 rajongók ma is alkalmazzák az eredeti SID chipet szintetizátorokban (SIDStation) és hangkártyákon (HardSID). Egyéb területeken is nagyon jól meg volt tervezve a gép: a 64 kilobyte-os memória akkor még kimagaslóan sok volt a konkurenciához viszonyítva, és a rengeteg beépített csatlakozó (király bővítő- és parallel port, több soros port lemezegységnek, magnónak és nyomtatónak, és két Atari kompatibilis joystick port) is igazán kényelmessé - mind játékban, mind komolyabb dolgokban jól felhasználhatóvá - tették a gépet, ami nem volt elmondható a Spectrum-ról.





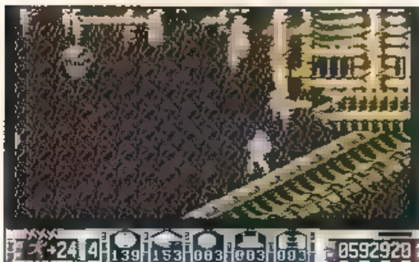
Jack Tramiel-nek, a Commodore alapítójának nagyrészt sikerült elérnie azt, amit eltervezett: a C64-et tette a számítógépek T-modelljévé, egy középosztály számára is megfizethető termékké, hiszen a 25 dolláron előállított gép ára gyorsan zuhant - alig telt el két-három év, és nálunk is elérhetővé vált. Érdekes módon bár a C64 Amerikából származik, és roppant népszerű volt ott, a játékfejlesztők és hobbisták elterjedéséből nekem úgy tűnik, a gép a PAL területeken, Európában és Ausztráliában még populárisabbá vált. Sok ember kezdte a számítógépezést C64-gyel, és máig is több tízezer olyan hobbiprogramozó, grafikus és zenész maradt, aki hű a géphez, továbbra is dolgozik rá csupán szórakozásból - ők alkotják a C64-es demoscene-t, egy külön művészi szubkultúrát. Persze azért a C64 felett is eljárt az idő, az 1985-ös Amiga 1000 még nem, de az 1987-es Amiga 500 már 3-4 év alatt sikeresen elhódította a C64 játékpiacot, hogy aztán pár sikeres év után, nem sokkal a következő komolyabb generációváltás (Amiga 1200) után 1994-ben a Commodore csődbe menjen - de az már egy másik történet.

A C64 CPU-ja bár lassabb és egyszerűbb volt, a gépet mégsem volt olyan könnyű emulálni, mint a Spectrum-ot. A custom chip-ek nagyon megbonyolították a rendszert, és mindent össze kellett szinkronizálni órajelciklus pontosan ahhoz, hogy minden modern demó és játék fusson egy emulátor alatt. Sokáig reménytelennek tűnt a helyzet, ám 1993-ban feltűnt az 1991 óta fejlesztett *C64S* emulátor Szlovéniából, ami már eléggé felkavarta az állóvizet. Az akkori PC-ken még lassan futott, a demók alig indultak el vele, és a régi játékoknak is nagyon kis százaléka ment alatta; de arra jó volt, hogy megmutatta - a C64 emuláció nem lehetetlen. Azóta természetesen nagyon megugrott a PC-k sebessége, ami sokat segített a roppant CPU igényes C64 emulátoroknak (én talán a 400MHz-es Celeron-

omon éltem át először azt, hogy igazán jó C64 emulátor már tökéletes sebességgel, akadások nélkül emulálta a kevesebb, mint 1MHz-es gépet). Született jó pár emulátor; igaz közel sem annyi, mint Spectrumos, és az is igaz, hogy ezek közül tapasztalataim szerint csak két példányt szabad igazán komolyan venni, a többi alig futtat modernebb, erősebb programokat. A két emulátor, amit mindenképp ajánlok, a *VICE*, ami nyílt forráskódú és rengeteg dolgot tud, mondjuk a kompatibilitását csak cirka 95 százalék körülinek saccolom, és a *CCS64*, ami igaz shareware, de megéri az árát, mert szerintem 99 százalék feletti a kompatibilitása; jelenleg a többtízezer tesztelt program közül egy demopartot tudok csak biztosan megnevezni, amit nem emulál tökéletesen. (Egyébként nem kell megijedni, a shareware verzió is csak egy dolgot korlátoz – nem lehet vele menteni.) A CCS64-nek alapban csak egy komolyabb problémája van: szörnyű a palettája, ezt azonban lehet orvosolni, ha a *VICE* default színeit átírjuk a *CCS64* config file-jába. Mindkét emulátor legálisan tartalmazza egyébként a rendszer ROM-okat is, ami a többiről nem minden esetben mondható el.

Lássuk a játékokat és demókat. A demók természetesen mind ingyenesek, és az új játékok is azok, leszámítva a német Protovision munkáit, ők ugyanis még próbálkoznak játékfejlesztéssel és forgalmazással. A nagy magyar sikerjátékot, a *Newcomer*-t is ingyen letölthetővé tették a fejlesztők, ráadásul rendesen át is dolgozták, remixelték az anyagot, és saját domain-t is fenntartanak neki – lásd a mellékelt boxot. A régebbi, klasszikus játékok legális státusza sajnos nem annyira tisztázott, mint Amigán vagy Spectrum-on (a múlt hónapban említett WoS site-on található sok ezer játék például teljesen legális, mindegyik terjesztésére áldását adta a játék fejlesztője vagy kiadója). Valószínűleg a megfelelő kollekcióval rendelkező webmaster-ek nagyon sok kilincseléssel, kuncsorgással fel tudnának építeni egy ilyen teljesen legális C64 site-ot is a nulláról – bizonyára el is jön az az idő, - de egyelőre fordítva



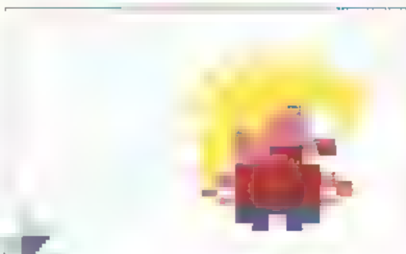


működik a dolog, persze így is el lehet érni ugyanarra a pontra. A legnagyobb játékkollekciók jelenleg szerintem az oldalt található C64.com, a C64 Games és a Magyar C64 HQ; ezekről a letöltés morális törvényekbe szerintem már nem ütközik, hiszen valószínűleg már sehol sem forgalmaznak régi C64-es játékokat a világon, sőt a legtöbb fejlesztő és kiadó már nem is emlegeti az egykori 8 bites fejlesztéseit, szinte szégyelli azokat. Ugyanakkor jogi törvényekbe viszont ütközhet a dolog bizonyos esetekben, ezeket azonban nehéz megítélni; egy webmaster-nek tényleg végig kellene kérdeznie az összes jelenlegi és volt kiadót a soktízezer játék jogi státuszáról. Pár cégről tudjuk, hogy szabad utat adott az anyagainak terjesztésére - a Magnetic Fields, Melbourne House, Llamasoft és még páran, - párról pedig tudjuk, hogy ellenzi azt, ezen anyagok érdekében a BSA-hoz hasonló, játékiparra szakosodott IDSA kopók el is járnak, és felszólításukra a törvénytisztelő webmaster-ek el is távolítják site-jaikról az illegális anyagokat. Erről bővebben lehet olvasni például a Magyar C64 HQ-n, ami az IDSA instrukciói alapján lassan valószínűleg teljesen legálissá válik, hiszen az illegális anyagok fokozatosan lekerülnek róla. Mi tehát - ahogy Reiker is írta a múlt hónapban - nem támogatjuk a kalózkodást, de leszögezzük, hogy ahogy azt nem lehet kijelenteni, hogy minden ROM és disk image legális, az ellenkezőjét sem lehet. A jogilag tisztázott, szabad anyagokat mindenki szedje le nyugodtan, a tisztázatlanokat csak a saját felelősségére, a tiltottakat - amik idővel úgyis eltűnnek a web-ről - pedig csak abban az esetben, ha rendelkezik az eredetivel, így ugyanis a letöltött anyag legális backup-nak tekinthető.

Végezetül még ajánlom az „egyéb hasznosságok" cím alatt összegyűjtött linkeket. A magyar *Star Commander* remek program arra az esetre, ha trükkös, az emulátorok által nem kezelt disk image-ekbe botlunk, vagy a valódi C64-es lemezeinket szeretnénk felvinni PC-re, esetleg fordítva, levinni. A hírportálokon naprakész híreket olvashatunk mindenről, ami C64-gyel kapcsolatos, és a legfrissebb demók és ingyenes játékok is mindig felkerülnek ezekre. A COCOS pedig jó kiindulási pont, ha fel szeretnénk térképezni a hatalmas online C64 világot.

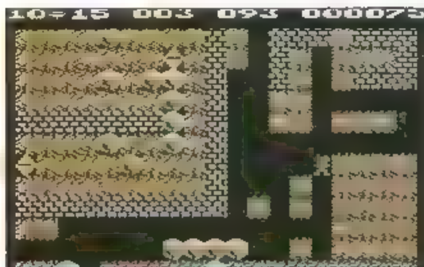
Credo

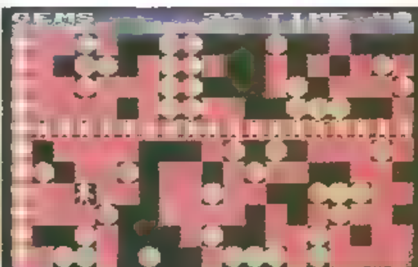


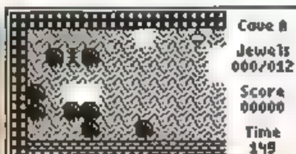


Kult játékok

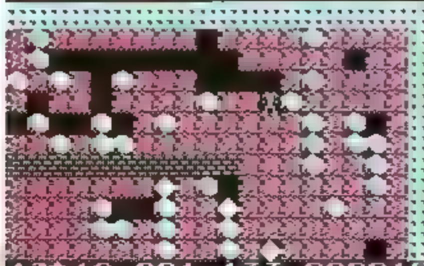
Boulder Dash







Az óramutató járásával ellentétesen Boulder Dash II, Boulder Dash (PC, CGA), Supaplex, ill. Rockford (C64). Fent, Boulder Dash mobiltelefonon.





A *Boulder Dash* „stílust", ha minden igaz, az Atari 800-ra íródott azonos című játék indította útnak, amit egy Peter Liepa nevű programozó-matematikus-zenész talált ki 1983-ban.
Persze száz százalékos bizonyossággal nem lehet kijelenteni, hogy a játék nem egy kevésbé ismert game klónja; mindenesetre rengeteg nyomozás után arra jutottam, hogy ez lehetett a kiindulópont, ami a stílus-meghatározásból is logikusnak tűnik. Mondjuk az egyszerű *Boulder Dash* így sem volt minden idők legforradalmibb ötlete - szinte minden alapelem, majdnem az egész gameplay a Namco 1982-es arcade játékából, a *Dig Dug*-ból lett kölcsönözve. Az eredeti game-et a nem túl ismert kis cég, a First Star Software vette meg és adta ki, ezen kívül csak egy igazán nagy játékuk volt, a szintén egyszerű, de nagyszerű *Spy vs. Spy* sorozat. Természetesen a jól sikerült anyagot rengeteg gépre portolták, a legtöbb átiratot az eredeti programozó követte el. Nálunk az 1984-es, C64-es és PC-s *Boulder Dash* terjedt el először, ezt követte a *Boulder Dash II: Rockford's Revenge* 1985-ben és a *Boulder Dash III* 1986-ban. Mivel nagyon könnyű volt új pályákat fabrikálni a játékhoz, a cég ezután úgy gondolta (amit bizonyára ezerszer megbánt), hogy kiadják a játékszerkesztőt is: ez lett a *Boulder Dash Construction Kit*, szintén 1986-ban. 1985-re a cég annyira megszedte magát, hogy fel is hagyott a kiadással és az új fejlesztések vadászatával, úgy vélte, az egyszer megvett játékot az idők végezetéig ki tudja licenszelni, és fel fogja vetni a céget a pénz, ami a jelek szerint jó meglátás volt - mára már összesen több, mint kétmillió *Boulder Dash* játék talált gazdára. A második rész forgalmazását az Electronic Arts, a pályaszerkesztőét az EPYX vette át. Azóta is így megy ez - mások fejlesztenek és terjesztenek, a First Star pedig kaszál. Ilyen kilicenszelős módszerrel készült a játékból még négy játéktermi automata is, és hivatalos Apple II, Amstrad CPC, Atari 400, Atari ST, BBC, NES, GB, SNES, MSX, NEC, ZX Spectrum és egy csomó egyéb port is. Továbbá még számtalan folytatás, többek között volt egy újabb, 1990-es PC verzió is, és egy *Rockford* című, Mastertronic által hivatalosan licenszelt sorozat C-64-en, Spectrum-on, PC-n, Atari ST-n és Amigán. (*Rockford* a *Boulder Dash* szerintem béna, vigyorgó karaktere.)

Mostanában talán már apadóban volt a First Star bankszámlája, így még inkább elkapta őket a harci kedv, hogy megint nagy pénzt csináljanak a játékból, és újra eladják a licenszet ezermillió helyre. Az E3-mon próbálkoztak nagy sikerrel, ugyanis sikerült lezsírozniuk egy nagy GBC, GBA, PS, N64, PS2, DC, Xbox, Mac, Shockwave, mobiltelefon, palmtop és PC-s Windows verziót is, annak ellenére, hogy a listán szereplő néhány gép már többé-kevésbé halott státuszban van. A *Boulder Dash EX* című GBA verzió épp a napokban jelent meg, a japán Vision Works fejlesztette és a Kemco adta ki; egész jól sikerült, bár az e havi **Konzolba** azért nem válogattuk be. A **KByte** profiljába természetesen leginkább a *Boulder Dash - The Guardian Quest* című *Windows* verzió vág majd, a képekből azonban úgy nézem, a játék minősége több mint tíz évvel lesz lemaradva korától.

Pár szó a játék lényegéről. Egy gyémántbánya 2D-s keresztmetszetét láthatjuk, minden kockákra van osztva, mi pedig kockánként lépkedünk le, fel és oldalra. A kockákon lehet átjárhatatlan fal, föld, aminek a helyét simán elfoglaljuk, szikla, ami leesik, ha levegő van alatta és tolható, ha mellette, ill. gyémánt, ami a sziklához hasonlóan ártalmas, ha ránk esik - ezeket azonban gyűjteni kell. Ezek mellett van még néhány ellenfél, amiket kövekkel tudunk ártalmatlanná tenni - van terjedő amőba, amit be tudunk zárni, és akkor gyémánttá alakul, és még néhány érdekesség, mint az a padló, amin átesik a kő, és a másik oldalán gyémántként jelenik meg. Nagyjából ezek a dolgok és még néhány hasonló alkotják a játék alapját, a pályaszerkesztési kombinációk azonban szinte végtelenek.

Ezt sokan fel is ismerték - az első játékok megjelenése után a fiatalok elkezdtek hekkelt verziókat gyártani saját pályákkal, így a sorozat nem hivatalosan hamar felduzzadt 20-30 játékra, aminek még nagyobb lökést adott a pályaszerkesztő megjelenése. A lavina nagyon megindult, főleg C64-en és Amigán pályaszerkesztő klubok is alakultak, és mindenki csak úgy ontotta magából a pályákat. Elkezdtem összegyűjteni az ilyen hekkelt játékcímeket, de miután csak a címek (verziószám nélkül, ami sok cím esetében 20-nál is több részt jelentett) elérték a cikk méreténak határát, feladtam a dolgot, és inkább nem említek egyet sem, mindenesetre a teljes kollekció több ezer játékra rúg. Volt egy site, ami ebből 859-et tartalmazott is, a játék programozója is támogatta, de mivel a First Star foggal-körömmel ragaszkodik a licenszéhez, leszedette mindet - sőt azt is kijelentette, hogy nemcsak *Boulder Dash* játékokat tilos a web-re rakni, de bármilyen *Boulder Dash* témájú site-ra sem szabad linkelni, ez is illegális. A cég olyannyira ki akar sajtolni minden centet a licenszből, hogy mostanában audio CD-n, sőt bakeliten is ki fogja adni a játék zenéjét, ami természetesen Peter Liepa eredeti témájára épül.

Természetesen az egyszerű alapötlet maga után vonta a teljesen nulláról újraírt, legális klónokat is. Ilyen játékokból valószínűleg több száz is készült mindenféle gépre, sőt született jó pár hivatalosan forgalmazott nagyobb klón is. C64-en és Amigán (és bizonyára megjelent más gépekre is) valószínűleg a Kingsoft 1988-ban útjára indított *Emerald Mine* című sorozata a legismertebb, PC-n pedig az (Amigára szintén megjelent) 1991-es *Supaplex* amit a repülőgép-szimulátorairól elhíresült Digital Integration követett el (**David Whittaker zenével. – Relker**).

A *Boulder Dash* tehát közeledik a 20. születésnapjához, és köszöni, él és virul; hamarosan megérkezik kedvenc PC-nkre ismét, sokadszor - már csak az a kérdés, mi nem unjuk-e őkelmét (**Nem. Unja valaki a *Tetris*-t? – Relker**).

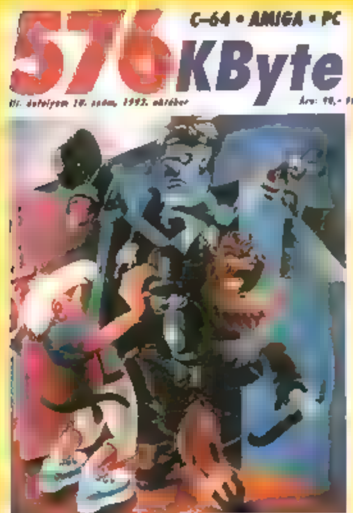
Credo

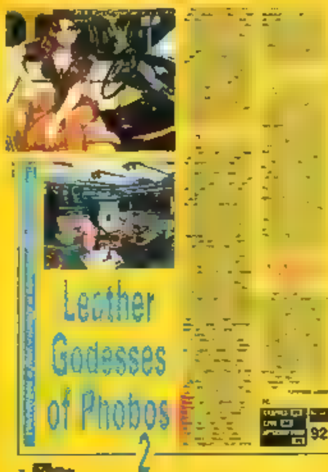
Visszatekintő

1992. október

„Változatlan áron, már 40 oldalon!" – jelentkezik az 1992 októberében készített **KByte**. A megélt jövőből tekinteni vissza a pusztán prognosztizált jövőbe rendszerint érdekes felfedezéseket eredményez :o). Kérdés, hol, s milyen vonatkozásban lehet létjogosult az utóbbi mondat. Válasz gyanánt a tárgyalt szám átfogó jellegű *ECTS* beszámolóját ajánljuk, mely világos képet mutat a korra jellemző fejlesztési irányvonalakról mind a már készülőben lévő, mind az akkor aktuálisan tervbe vett projektek kapcsán. Noha a teljesség igénye nélkül, de szemezgetünk: az Accolade részéről remek döntés volt felkarolni az *Elvira* szereplételtesével támogatott kalandjáték sorozat ötletét – a jogok megvásárlására valamikor még a kilencvenes évek elején került sor. A kérdéses *ECTS* megrendezésének idején *Elvira* már két epizód során is bizonyított (**Sőt, volt egy *Elvira, The Arcade Game* is – Igaz, ezt a Flair Software tákolta össze... – Reiker**) – nem csoda hát, hogy az Accolade gőzerővel fejlesztett a további „horrorillatú" grafikus kalandjátékokat. Stephen King írói közreműködésével készülget a *Dark Half* nevű szer, sőt a szintén horror témakörben mozgó *Waxworks*-nek is lelke van beérnie – egyszer majd. Most csupán annyit mondunk róla, hogy utóbbi színvonaláért az eredeti *Elvira*-csapat felel. A Codemasters még nem tör pálcát a C64 fölött – tucatnyi, s mint később ki is derül, egész hihető platformjátékot fejlesztenek a mi kis szakszerkezetre, melyek közül most a *Captain Dynamot* említem meg. Most pedig a *Wild West Seymourt*. Sőt még a Delphine Software jávában nyomatja az eget / földet / vektorokat rengető *Another World Flashback* munkacímen készülő folytatását, addig az EA napjainkra is jellemző sport-hegemóniájának már a '92-es són is csalhatatlan jelei mutatkoznak. Kérném: *Jordan in Flight* PC-re, *PGA Tour Golf* PC-re. Meg mindenféle, amiben labda, avagy ütő és ütővel ütendő van – PC-re. Érdekesség: Lara Croftot tartjuk számon, mint a 3rd Person műfaj megalkotásáért felelős Istennőt (**Már akl. :) – Reiker**). Holott, az *Another World* mondakör közvetett folytatásaként is felfogható *Fade to Black* alkotóinak már Lara előtt is „leleményük" volt hasznosítani a napjainkban is dominánsnak mondható technológiát. Most jer, kalandozz velünk a hónap aktualitásai között! Itt van mindjárt a *Sim Earth*. Ezúttal amazokhoz szól a Maxis, kik egy hangyaboly, kik egy város felfuttatása után egy egész bolygó ökoszisztémájának megalkotásához is erőt éreznek magukban. *Ashes of Empire* – Új Világ Születik, méghozzá mindhárom platformon. Mike Singleton fejlesztőjón, kinek személyében a játékgyártás egyik „Great Old One"-ját üdvözölhetjük. Nevéhez fűződnek a *Midwinter I-II*, a *Flames of Freedom* (**Ami gyakorlatilag a *Midwinter II*. – Reiker**), illetve *War in the Middle Earth* nevű játékok is – meg még azok is, amiket Reiker idéz. :o) (**Ám legyen: Nyolc biten *Lords of Midnight, Doomdark's Revenge, Dark Sceptre*; PC-n *Starlord, Red Ghost, Ring Cycle* – Reiker**) „Történelmet élünk. Lélegzetelállító gyorsasággal formálódik újra a világ politikai térképe. Ez a forrongás húzódik meg a játék hátterében. Képzelt környezetbe helyezi a világban eluralkodó problémagócokat, melyek megoldása a TE feladatod lesz." Gigerként ismert Hans Rudolfunk jelentősebb számítógépes „kamingaútját" lehet alkalma végigrettegni az elborultabb grafikus horror kedvelőinek – a *Dark Seed* néven futó fejlesztés 99%-ot kaszál. Az sok ám! Létezik különben filmváltozat is, melynek cselekményszála a a dimenziók között tanácstalanul vergődő főhős ütemesen pulzáló verőere körül tekereg. Popkornos mozi. Remek dolog látni, hogy a C64 még '92 utolsó negyedévében is képes az általa már feltérképezett területeken újat, szebbet (?) mondani. A *Sphinx Jinx* (**aka *Total Eclipse 2*. – Reiker**) során egy a *Driller, Dark Side* nevű alapvetésekben feltűnt grafikus motor fejlesztett változatát élhetjük meg (***Freescape* engine. – Reiker**), mely ezúttal egy szfinx darabkáinak összegyűjtésére buzdít. Hajrá, hajrá! Van itt még Amigára keltezett *Premiere*. Élek a gyanúperrel, hogy az alkotást az ugyancsak Core Design lelkeken száradó *Heimdall* „átrajzolt" motorja fűti – a mű maga másfelől a kor szórakoztatóbb platformjátékai közé sorolható. A Sierra gondozásában futó *Police Quest* sorozat e hónapban éri meg a második folytatást – nyilatkozni nem merek, én csak a negyedik játszottam (**Valójában ekkor már négy éves a játék; a lapban egyébként is a harmadik részről van szó... – Reiker**). A kérdéses számban komplett megoldást, Csevegőt, valamint *P.P. Hammer* kazettaborítót találsz. Címlapon: *Premierről* visszamaradt promóciós anyag.

by GyZ







GERICOM

mobile world

- SiS 645 DX chipset
- 16x CD író 16x DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm 3.7kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **449.900 Ft**

MASTERPIECE Per4mance

MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!
Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATi 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!





[illegible]

VILÁGÚJDONSÁG!
Az első MOBIL Pentium4-es ütés és csepp-álló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

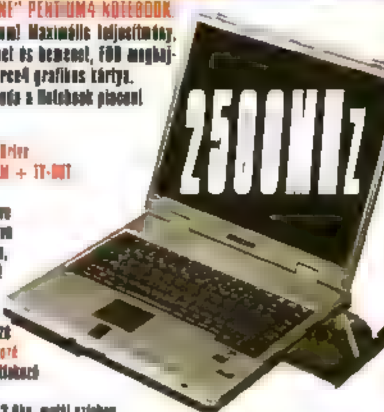
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Wireless LAN [illegible]
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 38mm, 2.2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **439.900 Ft**

[illegible]

AZ EGYETLEN „ALL IN ONE" PENTIUM4 NOTEBOOK
Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!

- SiS 645 DX chipset
- 8x CD író 8x DVD Combo Drive
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben



- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **449.900 Ft**

WEBGINE Per4mance

- SiS650 chipset
- 8x sebességű CD-író + 8x DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 AGP grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT kimenet
- Fax Modem 56k V92 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB port, PCMCIA csatlakozó
- Digitális 3D hangkártya, SPDIF audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

GERICOM WEBGINE Per4mance szenzációs áron kínálja a 15.1" kijelző méretét a Pentium4 processzor erejét a DDR memória gyorsaságát és a CD-író + DVD meghajtó kényelmét. A gép tartalmaz mindent ami a mindennapos munkához szükséges. Két különböző felszereltségű típus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeinek megfelelően.



- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **339.900 Ft**

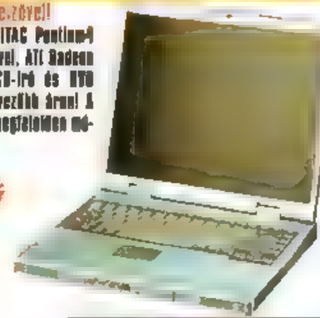
- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **379.900 Ft**

MITAC 8175 PENTIUM4 NOTEBOOK

MITAC 8175 szenzációs kivitelben!
Szenzációs áron forgalmazzuk a MITAC Pentium4 gépeit 15.1" nagy felbontású kijelzővel, ATI Radeon grafikus kártyával, CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval a lehető legkedvezőbb áron! A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!



- Intel 845 chipset
- ATI Radeon Mobility 16MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 38mm, 2.95kg



- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 4x CD író
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **299.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez **349.900 Ft**

WEBSHOX Plus Per4mance

WEBSHOX Per4mance

GERICOM WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! Pentium4 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálnak egy teljes kiépítésű modell, DDR memóriával, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!

Pentium4 2000MHz

- SiS650 chipset
- 8x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV OUT, S-Video kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

289.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

329.900 Ft

Pentium4 2000MHz — BOMBA ÁR!

- SiS650 chipset
- 8x DVD meghajtó
- SiS650 grafika max: 64MB DDR RAM
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit
- Infra Port
- 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal
- Windows billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor
- PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

259.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

289.900 Ft

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD

139.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

189.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 128MB DDR RAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 vagy Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 40GB merevlemez

94.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB
- 40x SONY CD író
- 80GB merevlemez

119.900 Ft

GERICOM FRONTMAN FORCE

- 17" TFT (1280x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz / 512 kB cache
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 60GB merevlemez
- 256 DDR RAM
- 8x CD író + 8x DVD Combo Drive
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- FireWire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 1x PCMCIA port
- 3x USB, PS2 port
- Digitális 3D hangkártya
- S/PDIF digitális audió kimenet
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 406mm x 334mm x 48mm, 7.2kg

399.900 Ft

FRONTMAN FORCE a valóban elegáns számítógép!

Minden extrával felszerelt, helytakarékos forma és kialakítás. Kristálytiszta 17" TFT kijelző, GeForce4 grafikus kártya, CD-író és DVD Combo meghajtó a nagyteljesítményű Pentium4 processzorral minden elvárásnak megfelel. Akár otthoni, akár irodai munkára minden szempontból tökéletes választás!



ACOMP

Csevegő

Szia Reiker

Most, hogy megjött az új 576-om, már tudom, hogy miért is nem válaszoltatok nekem a leírásaimra. Nem jutottam át a rostán. Ez van.

Lépjünk. A dizájn nagyon tetszik, de én nem használnék a helyetekben ilyen rikító színeket egyes oldalak hátterében, mert nagyon zavaró a szemnek. Eszpesölli gondolok itt a rózsaszín, a sötétkék (mondjuk az nem rikító, de zavaró, főleg fekete betűknél), illetve citromsárga háttérekre. (Sokan valószínűleg sok mindent csinálnának a mi helyünkben, mi pedig valószínűleg sok mindent csinálnánk az ő helyükben. A „rikító" oldalakat a jövőben igyekszünk kerülni :). – Reiker) inkább a direktszínek felé orientálódunk :o) – BWC) Azt is hadd említsem meg, hogy szerintem az oldalszámok kiírását félkövér, avagy félkövér-dőlt betűvel kellene írnotok, mert pl. a hetvenhét, hetvennyolc, nyolcvan, huszonkilenc, harmincnyolc számok nem is látszanak. Ebben szerepet játszik az előbb említett rikító háttér alkalmazása, de talán fontosabb, hogy nagyon kicsi betűkkel írjátok ki, és nem elég vastagon (azt még hozzátenném, hogy jó ötletnek tartom, hogy betűkkel írjátok ki az oldalszámot, de kellett egy kis idő, míg mexoktam...).

A borító, illetve a tartalomjegyzék képe felettébb impozánsra sikeredett, bár nálam nagy szerepet játszott az is, hogy szeretek modellezni, illetve rajzolni. Talán ezért is tetszett. (Itt Martin a nagy modellező ill. makettező; meg BWC – de ő kizárólag motorkerékpár-makettat hajlandó megérinteni. Jómagam pillanatnyilag az origamival kokettálok – rendesen, derekasan művelve az is hasonlóan időfaló tevékenység. Lásd az e havi **Konzol** Cool-Túra rovatát. – Reiker)

Nem tudom mennyire van, illetve lenne rá igény de lehetne valamiféle 3D rovat, bár félő, hogy ezt ti a konkurencia majmolásának fogjátok titulálni. Én mindenesetre vevő lennék rá. (Erre még visszatérünk... egyszer – Reiker)

Látom a képaláírásokat elhagytátok, amit én személy szerint nehezményezek, de megvagyok nélkülük, mindenesetre, ha egy mód van rá, legyenek ismét! Kösz. (Erre is... még ebben a Csevegőben. – Reiker)

Ööö, azt is meg akartam még kérdezni, hogy az a Vivendis 2 órás ingyennet-csomag az 576-hoz volt? Mert a lapban nem találtam utalást rá. Egyszer csak azt vettem észre, hogy a földre esik a sok levél, még a nyitott 576 boríték közül...ha tőletek van, akkor köszike! (Tőlünk volt. Reklám. Mint az életmód-magazinokban az egészségügyi tanga betét / próba capuccino / sample drogéria. Megfogod a lapot, és hullik belőle az ajándék. *Bravo-ban* instant tetkó van, *IM-ben* bizsu nyaklánc. Én pl. a legutóbbi *Cinema-val* (cseh kiadás) egy csomag Durex óvszert kaptam. Balaga fiktív „Rózsaszín Oldalainkon" felbuzdulva egyenesen péniszgyűrű mellékletet követelt, amit végül – fiatalkorú olvasóinkra való tekintettel / profilidegenséggel vádolva Balagát – elvetettem. Vivendi internet lett. Szívesen. Fizettek nekünk érte :o). – Reiker)

Jah, annyit még hadd mondjak, hogy jó fej embernek tartalak Reiker, remélem nem mész el olyan gyorsan, mint a többi főszerk.

Akkor hát: jó gémelést meg újságírást.

Ha kell egy designer, vagy egy tesztelő, szólhatnál...

Geronimo

Designer nem kell, köszönjük – annak ellenére, hogyan sokan valószínűleg másképp gondolják :). Tesztész sem kell, soha nem is kellett. Újságírókat ellenben kerestünk és keresünk is. Újságírókat – tehát olyan embereket, akiknek nem kell a szájukba rágni, mit akarunk tőlük. A **KByte** változik, és a jó öreg bumeráng effektus („kiadom a munkát, visszajön a szöveg") hamarosan az enyészeté lesz. Eredeti ötletek és eredeti írások. Ezt szeretnénk – természetesen SZIGORÚAN játék témában. Politika és az elektronikus szórakoztatóipar. Interjú a FoP klánnal. Efféle dolgok.

Csá Rékert

Az újság überkirályistencsászár, de mivel kopasz vagyok gondjaim vannak. Ez a dizájn nagyon hajaz a többi hasonló újságéra. Ezen változtathatnátok, mert különben úgy megütlek, hogy elfelejtesz gombolkozni. Azt se értem hirtelen, hogy minek hagytok ilyen *** olyan játékoknak, mint a medieval, mert beláthatod, hogy ez olyan, mint három zsák krumplit egy jégeralsóba rakni. Mert olyan játékok amik olyanok, mint a titanic vagy az a bhagattos tötymörgés nem valók ilyen überalles újságba, mert rosszak, bénák(tolószék meg minden) és még nők sincsenek bennük. A Tschewegő lehetne dizájnosabb, mert ez így annyi ér, mint ... pont itt vége a mondatnak. Na szóval húzzatok bele vagy kitépem a beleteket és fölakasztalak vele egy fára(bocs). DE a legfontosabb: azt a kis címlapot hogy lehetett ilyen ürpákul megcsinálni? Amikor a motógépéről csak egy féloldalas kiskosárba *** van? Nem értem. Na mindegy azé ezeken gondolkozz el. Maradok hű, szerető, kopasz olvasótok. BionicMan

UI.:nem is vagyok kopasz.

Megfigyelhető – ez a kedves olvasónk valószínűleg nem modellezik. Amiért ezen az oldalon prezentálja magát: archeotipikus „Tegyetek be a Csevibe!" osztályú pályamű; bugyuta, kínkeserves próbálkozás a közszereplésre. Kontroverz dolog, de azért van itt, hogy demonstráljuk, milyen levelek NEM lesznek itt. Tanácsunk: tessék megpróbálkozni – ÉRTELMES levél írásával – jelentősen megnő majd a bekerülés esélye.

Hi Reike

Legutóbbi levelem után talán még ki sem hűltek a telefondrótok, de ismételten levélírásra kell szánnom magam, ugyanis felfedeztem egy-két fontos dolgot, melyet ki bírtam hagyni.

Egyeske: nagy nehezen ismét megtaláltam, hogy ide mit is akartam volna írni. Nos, Kun Csaba barátomnak üzenem, hogy ne bántsa Martint, mert jól írta azt az élménybeszámolót. Szerintem senkinek sincs kedve olyan jó kis száraz „ilyen volt, ez a kiadó ezt csinált, a másik azt mutogatott" élménybeszámolókat olvasgatni, ahhoz ott vannak a képek, meg a hozzá tartozó leírás kiadónként...nekünk meg szórakoztató, vérbeli 576-os mókázás. Mi lenne, ha már a Martin is komoly lenne?! Hát kérem: összedőlne a világ.

Ketteske: a nagyon *** (már elnézést) játékokat szanáljátok már ki, ne vegye el a helyet a nagy nevektől. Ott van pl. az a Batman, vagymi. Szerintem elég vékonyka darab, a Titanicról pedig már ne is beszéljünk. Szerintem be kellene vezetnetek, hogy 3 pont alatt nem álltok szóba játékkal. Úgy korrekt. Ha már 3 pont alá értékeltél, úgyse

nyúl hozzá senki! (Oké. Visszaveszünk az ütemből, és a krémre koncentrálunk. A krémet pedig részletesen, több oldalon tárgyaljuk majd. Ezt meg tudom ígérni. Ez persze nem jelenti azt, hogy csökkenteni kívánjuk a lapban szerepeltetett játékok számát :). – Reiker)

Hármaska: azt írtad a bevezetőben, hogy a Bevezető írása nem szól Semmiről, meg úgyse olvassa el Senki. Hát én megtettem. Már csak azért is, mert én nem vagyok Senki, de veszem a bátorságot szembeszállni veled. Bevezetőt írni nem Semmi. Hisz a Semmi is valami. („Nem. A Valami nem Semmi, hisz ha Semmi lenne, Semminek neveznénk, nem pedig Valaminek. – Reiker) Ez a gondolat ütött szöget a fejembe. Gondolj csak bele, mi van, ha azt mondod: „nincs itt semmi". Ez pl. azt jelenti, hogy a térség semmiktől mentes. De valójában nem tudjuk, mi is lehet az. Viszont valószínűleg megéreznénk akár egyetlen Semminek is a jelenlétét, ha ilyen biztosan ki tudjuk jelenteni, hogy innen hiányzik. Mi is lehet a Semmi. Ennek próbálok utánajárni most. Sok-sok mondásunk tartalmazza a Semmi szót, s szól Semmiről. Azt is gyakran szoktuk mondani, hogy „ez nem semmi!", amit általában olyan esetben mondunk, ha nem kis dologról van szó. Ebből értelemszerűen arra lehet következtetni, hogy a Semmi valamilyen kis dolog lehet. Igen ám, de itt van az is, mikor azt mondjuk „Tudod mi van benne? Egy nagy büdös semmi!" Eszmefuttatásomat folytatva addig jutottam el, hogy a Semmiknek igencsak sok formája fordul elő, s valószínűsíthetően a nagyobb Semmik büdösek is! Meglehet, hogy a kisebb Semmik is büdösek, s az ember csupán a Semmi bűzéről is felismerheti azt. Viszont ezzel a szemlélettel szembehelyezkedve én azon az állásponton vagyok, hogy kisebb korukban a Semmik még egyáltalán nem büdösek, de az idő múlásával fürdési lehetőség nem lévén, egy kissé büdösek lesznek, mondhatnók: jellegzetes „Semmi"-szaguk lesz. Úgy vettem észre, hogy a Semmik már kisebb korukban elvándorolnak szüleiktől, illetve, hogy még a szülők sem élnek együtt: a Semmik magányosan élnek. Legalábbis még soha nem hallottam volna, hogy: „Ez tele van Semmivel." vagy „Sok büdös Semmi van benne!"

A dilemma viszont most következik. Valószínűsíthető, hogy a Semmi egy helynek a neve is, legalábbis a „Semmi közepe" kifejezés erre utalhat. Arra saccolnék hogy ez a Semmik szülőfaluja, ahonnét a sok kis (még nem büdös!!!) Semmi útnak indul, hogy magányosan élje az életét. Az viszont a nagy helyzet, hogy a Valamik egyre kezdik kiszorítani a Semmiket a világból, nemsokára talán már csak a szőke hölgyek fejében lesznek megtalálhatók. Ugyan mondás nincs rá, de szerintem illatos Semmik is vannak: olyan szőke hölgyet, akinek büdös lenne a feje, még nem láttam.Egy biztos: a Semmi Valami!

Ha esetleg akadna valakinak valami hozzászólása, szívesen elvitázgatok vele a Csevibe :) (Na persze. Állandó páholytagság. Ingyen. Szép lenne, ugye? :) – Reiker)

Üdv. Geronimo

Idézet: „A Bevezetők pedig hagyományosan nem szólnak SEMMIRŐL." Árnyalatnyi különbség van a „Semmiről szólnak" és a „NEM szólnak semmiről" között. Ugyanakkor semmi értelme vitatkozni ;))).

Ellenben Liquid után most már te is jössz egy sörrel, hiszen ebben a hónapban kétszer is felléphettél a Csevegőben. A csúcson kéne abbahagyni :o).

Helló Reiker!

Ha jól emlékszem 5-6 éve olvasom már az újságot kiha-

gyás nélkül(kivéve az előző szám)úgy hogy eljött az idő hogy végre én is hozzászóljak az újsághoz(érezd magad megtisztelve mert te vagy az első akinek ÉLETEMBEN e-mailt írok!!!). Az előző számoknál már eléggé el voltam keseredve mert nem igazán tetszettek sem a cikkek sem a dizájn. Ahogy ezt most elkezdtem olvasgatni teljesen elfogott a retro érzés a színes oldalak meg a Spectrum miatt is. Csak így tovább! A csevegővel kapcsolatban meg annyit, hogy előbb vagy utóbb majd úgyis kialakul. (Sűrűn remélem, különben a Nyájas Olvasók hamarosan ismét GyZ Lambda Projectjét olvashatják majd a Főszerkesztő publikus Mátyás király imitációja helyett >;). – Reiker)
más. Mint új főszerihez és(számomra)abszolút ismeretlen emberhez lenne hozzád egy-két kérdésem.

Először is: Ugye szereted a sört? ;) (Szezonális. Nyáron. Hidegen. Heinekent, Pilsnert. – Reiker)
Aztán: Kedvenc játékok? (Huh. Hosszú lesz. ám legyen: Atari VCS: *Defender* ColecoVision: *H.E.R.O.*, NES: *Boulder Dash*, ZX Spectrum: *Elite*, C64: *Wizard of Wor* ST: *Oids*, MegaDrive: *Gunstar Heroes* SEGA CD: *Shining Force*, Saturn: *Radiant Silvergun*, SNES: *Super Bomberman*, Amiga: *Dungeon Master*, CD32: *Lemmings*, Jaguar: *Tempest 2000*, N64: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, játékterem: *SEGA Rally* (linkelt), GBC: *Tetris DX*, DC: *Jet Set Radio*, PS2: *Rez*, GBA: *Advance Wars*, WonderSwan: *Wild Card*, Xbox: *HALO: Combat Evolved*, GC: *Super Monkey Ball*, kártya: *Póker*, táblás: *Kensington*, társas: *Diplomacy*, labda: foci; ja, és PC: *Civilization* trilógia. – Reiker)
És még: Mennyi 576 576-odik hatványa? (1,00774453527435819836930082342E+1590. A válasz PONTOSAN olyan mértékben volt eredeti, humoros, vagy elmés, mint a kérdés. A „tudományos" funkciókkal kiszerelt Zsebszámológép egyébként a Start menü Kellékek almenüjéből nyílik. – Reiker)
A 93-as októberi számban a 20. oldalon mi a 73. karakter? (Melyik irányból indítva a számlálást? – Reiker)
Ugye én alanyi jogon kapom majd az 576-ot? (Döbrögi féléT? :) – Reiker)
Hét év múlva milyen konfigot vegyek? (Hét év múlva érett bölcs fiatalember leszel, aki nem fog bugyuta kérdésekkel zaklatni vadidegen embereket. – Reiker)
Talán ennyi lenne bár lehet, hogy unalmas óráimban még majd megtalállak. További jó munkát és sok sört(tudom ám, hogy szereted :))) kíván:
Night

Na srácok? Ki szeretne Főszerkesztő lenni?
Jó kis Csevegőt írni?!

Sziasztok!
Újrakezdték a Fallout 2 magyarra fordítását! Nem tudom, hogy ők megkerestek-e már titeket, ezért gondoltam, hogy írok egy e-mailt róla. A fordítás kapott egy website-ot:
http://www.c3.hu/~frc/fallout2/
Elvileg Okt. 1-jén nyitnak. Az oldal folyamatos feltöltés alatt áll, és designra szerintem nem lehet panasz. A 3,5MB-nyi szöveg fordítás elég nagy munka, és segítséget/fordítókat keresnek.
Ha gondoljátok nézzetek utána a projektnek, és ha az újságban (hírekben) megjelenne pár sor a fordításról, biztos segítene a csapatnak. Mivel a Fallout játékok elég népszerűek itthon is sokan örülnének ha magyarra lenne fordítva.
A programmal való mahinálás kapcsán felvetülő jogizékkel kapcsolatban annyit, hogy (ez fórumon megtalálható) a fordítók felkeresték a játék kiadóját, hogy mit szólnának egy magyarra fordításhoz, de választ nem kaptak. Hallgatás beleeggyezés... Egyébként nem értem miért nem válaszolnak, hisz ezzel népszerűbbé tehetnék a programot, mivel olyanok is megvennék, akik egyébként az angol nyelvtudás hiányában hozzá se nyúlnának.
Csak ennyit szerettem volna mondani :)
Tisztelettel
Vincze Sándor

Sándor, KÖSZI.

Hi Reiker! (remélem még Te vagy a főszeri!) (Már negyed éve én vagyok a „főszeri", és pillanatnyilag a tartósan bennünket szomjazónak ESÉLYE SINCS megszabadulni tőlem :). – Reiker)
94/6-os szám óta vagyok előfizetője a lapnak, mondhatni felnőttem mellette. Eddig tanúja voltam 1-2 átalakulásnak, mindig csak figyeltem, most először írok is ennek kapcsán.
Van 1,azaz egy db kérésem/javaslatom: Ne legyenek 90 fokkal elforgatott rovatok, cikkek, képaláírások! *** zavaró, amikor a buszon, vonaton, atomtengeralattjárón, vagy akár otthon össze-vissza kell forgatni az újságot! (Egy régi előfizetőért MINDENT. – Reiker)
A most következő csak szubjektív vélemény, mindenkinek joga van, hogy másképp gondolja. Csak azért írom le, hogy hozzátartozzam az olvasói összképetekhez. Meg csak nem fogok egy levelet 5 sor után abbahagyni!
Tehát: A régebbi példányoknál nagyon jó volt, hogy a cikk háttere, címének betűtípusa, az egész oldal összhatása tükrözte a játék hangulatát, stílusát. Ez most az egyendesignal oda lett. Nem mondom, hogy nem szép, de nem ugyanolyan! (meg elkészíteni is egyszerűbb:)
Még a design témához: az emulátoros cikk Barbie-rózsaszín alapja szerintem nagyon gáz. Amúgy az összhatás számomra még mindig NAGYON pozitív.
Ezért is fizettem elő újra, megelőlegezve a bizalmat. (Meg persze előfizetni jó! :) (Maximálisan egyetértek. – Reiker) Úgyis a tartalom a lényeg! De azért a Zalai Kanászkürt szintjére ne fogjátok vissza magatokat!
A képaláírás vitában én mellette vagyok. Nem kell mindegyik alá, (mellé meg főleg nem!) de 1-2 odaillő mondat sokat emel a cikk hangulatán! (A képaláírás „vitában" én is mellette vagyok. A probléma az, hogy a kedves zsurnaliszták többszöri felszólítás ellenére sem írnak efféle nyalánkságokat. GyZ erőt vett magán és küldött néhányat az *Icewind Dale II* mellé, én pedig bátorkodtam felcicomázni az *Airborne Assault* cikket, de ez volt minden. Az események felgyorsítása érdekében ebben a hónapban már feltüntettük az impresszumban tesztelőink neve mellett azok elektronikus postacímét is – tessék őket meglevélbombázni, én jelen pillanatban beletörődtem a képaláírások abszenciájába. – Reiker)
Hiányzik még a Hardver rovat, ha jól emlékszem Uriel követte el annak idején. Lehet, hogy most sokan leanyáznak, de ha valamelyikötök bevállalná, az király lenne! (Hmm. – Reiker)
Na, ennyit nyavajogtam!
Kívánok Neked és az egész Csapatnak további jó munkát és sok sikert!
Maximális tisztelettel
Sly a 6569-es

Szervusz
Gratulálok!
És ezzel vége is. Ennyit akartam írni. Mégis pár sor erejéig még mondanám a magamét.
Fantasztikus, lenyűgöző, magávalragadó, szuper, király és még vagy ezer jelző illik erre a számra, ami még magában nem egy különlegesség, de hogy mind pozitív az kuriózum. Tudniillik a gratuláció az új 576-nak szólt !!! annak szerző és alkotó stábjának, azaz nektek.
Egyszerűen azt a korszakot idézte amikor tehenész ült a trónon, még a bukás előtt, ha lehet így fogalmazni.
Ezek a nem túlzottan összefüggő mondatok egyszerűen kitörtek belőlem. Elnézést, tudom, hogy követhetetlen hisz mikor elolvastam egy kukott sem értettem belőle, de mégsem törlöm ki, hisz annál lustább vagyok. Tehát, ez újság méghozzá magas fokon. Komolyan nem lehet jelzőkkel illetni. Tényleg azt éreztem most 17 éves fejjel, komputermániámból kinőve, mint mikor 12 éves korom körül megkaparintottam az első számot. Tehát lenyűgöző. Az az érzés környékezett meg amiről azt hittem örökre elhagyott, az idők elmúltával. Erre fogtam azt a érdektelenséget ami pár hónapja teljesen hatalmába kerített, az 576-tal kapcsolatban. Most rájöttem, hogy az összes eddigi főszerkeztő, akiknek én a végsőkig drukkoltam nem értettek a dolgukhoz igazán. (Merész, bátor dolog összehasonlítani két hónap erőfeszítéseit mások évszakokat átölelő munkásságával. Tény, hogy rohamléptekkel láttunk neki az **576** név renovációjának. Tény, hogy az Olvasó a piac legpatinásabb, leggazdagabb és legbecsesebb hagyományokkal rendelkező publikációját tartja a kezében. Tény azonban az is, hogy – ez szigorúan bizalmas, tessék úgy kezelni, ahol most járunk, az egy ösvény ELEJE. A VÉGÉT egyelőre csak mi látjuk – az ütem, amivel nekivágtunk, azonban sejtetni engedi, hogy ez az út ELKÉPZELHETETLENÜL hosszú lesz. Hogy a Nyájas ebből az elképzelésből még ebben a létsíkban megtapasztalhasson valamit, a lovak közé kellett csapnunk. A legfőbb tény azonban hogy ez az elszánt csörtetés szemernyit sem csökkenti az előző Főszerkesztők érdemeit. Meggyőződésem, hogy a legjobbat, a legtöbbet adták a **KByte**-nak, ami csak személyüktől telett. – Reiker) Azt feltételezni sem merem, hogy... (Mit? – Reiker). Tehát, ahogy mondani szokták ez nagyon jó, magyarul király!
Tudom, hogy ezzel most jó tartalmasra sikeredett levelet olvastál el, kedves a nevedet még nem sikerült megjegyeznem, de a támogatásomat már ha ér valamit, meg kellett osztanom veletek. Mindezek ellenére, és ha már ennyi mindent leírtam ami nem is ennyi, hanem sokkal kevesebb csak már megint ***tam a szót.
Mindezek ellenére, megosztom veletek azt a szomorú hírt, hogy megszakítom x éves előfizetői hűséges tevékenységemet. Ami nem azt eredményezi, hogy újságosbodegákban veszem meg a számokat, hanem, hogy elbúcsúzom tőletek. Nincs értelme annak, hogy egy kiolvasatlan újság heverjen az ágyam mellett, amihez akárhányszor próbálok hozzájutni, mindig, valami akadállyal találom szembe magamat, amit csak megkerülni lehet, ami mondanom sem kell elég jelentős idő (Akkor talán takarítani kéne, nem pedig meggondolatlanul lemondani az előfizetést... – Reiker). És ez folytatódik nap, mint nap. Tehát viszlát, a következő

találkozásig, mert egy éven belül tutira meg lesztek véve úgy próbaként.
Maradok alázatos tisztelőtök, kedves 576 stáb.
Volcz voltam Gyömrőről, Volcz Zoltán.

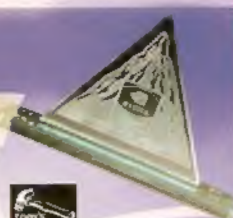
Kedves Theodore Reiker!
Fontos azzal kezdenem, hogy nem vagyok egy számítógépmániás. Régen az voltam, s képzeld, akkor ban az 576-ból tanultam meg mindent , amit a játékról tudni érdemes. Azután tanulás és munka. A számítógép elől fokozatosan kezdtem eltávolodni és helyem régen üres már. Egyszer, még július végén, az utcán sétálgatva megálltam telefonálni, s pont egy újságárus mellett. Az 576 ott virított. „Régi szép idők!" - mondtam. Megvettem. Most szeptember vége van, s sajnos 3 hónap is elegendő volt ahhoz, hogy észrevegyem, milyen nagy változás történt itt. Én is tudom, hogyha egy munkahelyen főnökváltás történik milyen káosz alakul ki. (Én is főnök voltam ;) (Hol is? Mikor is? - BWC) Nem könnyű az elvárásoknak megfelelni. Főleg ha több 100 vagy 1000 ember előtt történik. De! Az már nem jó ha úgy állsz hozzá, hogy „úgy se lesz mindenki elégedett„ (Pedig igaz :). - Reiker). Megnyugtatlak, rajtad „látom" az akarást. Remélem így lesz ez sokáig. Azonban büszke lehetsz az olvasóidra, hiszen nagyon sokat segítenek neked. Ilyen sok segítséget, tanácsot és kritikát (ami a legnagyobb segítség) kapni! Ez nagyon ritka, hidd el! Egy kicsit hagy elemezzem ki én is az újságot, ha már erre az útra tévedtem.
Az előszó: sokan mondták és be kell látni, hogy igazuk van: kicsit elmélyült. Nem rossz, sőt nagyon jól megfogalmazott. csak legyenek egy kicsit „hétköznapibbak„ a szavak. A téma szóljon arról leginkább, hogy mi történt az előző újság óta ott bent nálatok, melyik cikkírónak milyen problémái voltak, stb. („BWC megfázott. Balage három hétig lányokat tapizott Görögországban, hogy aztán visszatérve csak három napja legyen az *Unreal Tournament*-re, és a fél cikk mosakodásból álljon. dracon (tanult), ezért nem szerepel kívánatos mennyiségű írással a lapban. Ender Wiggin *Baraka* DVD-t rendelt, Patrik *Donnie Darko* VideoCD-t hozott [Lesz a *Titanic* filmfesztiválon is, tessék megtekinteni]. VargaB. elment, GyZ visszajött. - Reiker) Legyen benne egy áttekintés mi várható a legújabb számban, szóval tényleg egy, amolyan ajtó, bevezető legyen az újsághoz s ne pedig egy különálló cikk.
Nagyon sok múlik a bevezetőn!
A színeket nagyon jól eltaláltátok, azonban vigyázzatok, hogy a sötétebb árnyalatú háttér előtt a fehér betű legyen világosabb (pl.: The Thing). Vigyázz arra, hogy ha egy játék, vagy bármi más, több oldalt vesz igénybe, akkor az összes oldalhoz ugyanazt a háttér- és betűszínt használjátok, mert különben olyan, mintha nem is egy témáról lenne szó (pl.: Caser bemutató). Ha már itt járunk:
Ezt a rovatot le ne vedd! Nagyon megemeli a színvonalat, sőt ha nem lenne éppen mit bemutatni, akkor egy híres, nevezetes emberrel készítsetek riportot, hogy szeret-e
játszani számítógéppel vagy sem, ha igen mennyit, ha nem miért, milyen élményei voltak, stb. Sokan szeretik az ilyesmit. (A „nevezetes" emberektől talán megkímélnénk Olvasóinkat, „Színfalak mögött„ rovat azonban lesz. Mindig. - Reiker)
Tudom, hogy nehéz, de nézd át minél többször az újságot, mert egy-egy hiba sok ember felháborodását okozhatja, s érthető is. Mondok egy példát (sajnos találtam): a szeptemberi mellékletben 7. És 9. Oldalon ugyanazon játékcímek szerepelnek az előzetes képeknél, pedig közük nincs egymáshoz.. (...A *Mafia* legtöbb illusztrációja nem a végleges változatból való, ez jól megfigyelhető az életerő kijelzésénél. A *Dino Crisis 2* cikkben hiányik egy t betű az első hozzászólásomból. A *MotoGP* cikkben BWC aláírása nincs jobbra rendezve és az értékelőben „vizualitás„ szerepel „látvány„ helyett, bent maradva egy munkaverzióból. A *Prince of Qin* cikk értékelőjében a helyszűke miatt megcsonkított „szépen kidolgozott grafika„ jellemzés azt sugallja, Clemi nem tud ragozni – pedig csak mi töröltünk sebtében. A *Farscape* kiegészítő dobozában megejtett kommentárom szintén nélkülöz egy névelőt. Soroljam még? Az újságot többször és alaposabban nézzük át, mint bárki ebben a Galaxisban, de mi is csak emberek vagyunk... igaz, perfekcionista emberek ;o) - Reiker)
Ami mellett nem mehetünk el az a sok bemutató. Úgy látom nagyon sok felesleges dolgot raktok bele. Ne haragudj, hogy így mondom, de minek tesztek bele olyan játékokat, amikről eleve tudjátok, hogy nem a legolvasottabb cikkek közé fog kerülni. (Az élet nem habostorta. – BWC) Állandóan lehet olvasni cikkíróktól, hogy „ha több hely lenne, akkor„. Vegyétek le a butaságokat (már bocsánat) és szorítsatok több helyet egy-egy tényleg kiemelkedő játéknak. Miért kell egy jó játékot egy oldalba szorítani, mikor többet is megérdemelne? Az ember így akaratlanul is csak fogja, elkezdi lapozgatni az újságot, és kész. Hidd el, hogy nem fogunk dühöngeni, ha nem 40 db, hanem csak 30 bemutató lesz, de azok legyenek jól megírva. Adjá kevesebb játékot egy cikkírónak, akinek ezáltal több ideje, helye és kedve lesz munkájához, s így nevével, egy jól megírt cikk végén büszkélkedhet. Megoldás lehet ha a dvd melléklet helyett betennétek egy ugyanilyen nagyságú és terjedelmű kis újságot, amiben ezek a kevésbé jól sikerült játékok szerepelnek (ezt ajánlom figyelmedbe).
Budget játékok-rovat maradhat, egy kis változatosság sosem árt. Cinkeri lap szinte kötelező. Kult játékok-rovat és Visszatekintő-rovat nagyon jó pofa és érdekes ötlet volt (gratulálok a kitalálójának!) (Nem mi voltunk. Valamelyik korábbi, szakmailag inkompetens Főszerkesztő ;o). – Reiker). Viszont van itt egy dolog ami sántít. Most kimaradt az internetes-rovat. Na most, ha nem tudtok időhiány miatt vagy más ok miatt érdekes címeket bemutatni, akkor többé ne is tegyétek be. (Nem fogjuk. – Reiker) Egy ideig van, aztán nincs, aztán megint van felálĺás nem tudom mire jó. Szóval gondoljátok át.
Talán ennyit mondtam volna az újsággal kapcsolatban ami úgy látom most már fokozatosan javul és talán már a következő lap pontot tesz ennek a zűrzavarnak a végére. Akkor jöhet többi probléma, de legalább lesz mire alapoznotok. Én igyekeztem leírni a dolgokat úgy, mint egy kívülálló, de hát nem is tehettem másként, hiszen nemrég lettem újra 576 rajongó. Én megígérem, hogy figyelemmel követem az újság alakulását és javulását, ti viszont nekünk ígérjétek meg, hogy nem lesz több belső probléma és most egy ilyen fordulópont után kezdjetek el egy új arcot kiépíteni, hogy sokáig fennmaradhasson az újság. Az biztos, hogy egy új 576 alakult ki, belsőleg és külsőleg, de a közönség nem változott és szeretnénk azt a régi 576 feelinget újra érezni. Mi segítünk nektek ebben, a többi rajtatok múlik.
Üdvözlettel:
Egy öreg 576-os rajongó

Hola 576Team!
Megkaptam végre a hőn áhított havi bibliámat egy héttel a megjelenést követően. Sebaj, örvendjünk Néki megkésve is! Kinyitom. Nna, ez már valami elfogadható szöveghalmaz! A bevezető képe tárul elém. Puritán egyszerűséggel lett megoldva. A tartalmába most nem kötnék bele, azt inkább meghagyom a többi kritikus szemlélőnek. A tartalomjegyzéknél észrevettem egy-két újítást. Pölö kifejezetten teccik, hogy odaírjátok (kisbetűvel), hogy mi van a címlapon, és a háttérben. Nomeg odaírtátok a cikkírók névsorát is a valódi... M ll? GyZ nixt? Mi történt Vele? Benezek a fórumba... Visszajött. Ke? Mostakkómivan? Fonalvesztés konszepsön. Jaaa, hogy csak nyaralni ment? De egy hónapra? ŐSSZEL??? Haggyuk, remélem megmagyarázod, mi is volt ez az egész hacacáré. (Tömören. Nem voltam elégedett Zoli munkamoráljával, amit szóvá tettem. Zoli nem volt elégedett azzal, hogy „sztárújságíró" létére holmi jött-ment Főszerkesztőcske kioktassa. Felmondott, sajnálkoztam. Aztán visszatért, örültem. Most megvagyunk. - Reiker) Nah, lapozzunk! Színes hátterek. Gúúút! Így már élvezetesebb cikket olvasni, ki is próbálom! Elolvasom a Dual E.T. előzetesét. Ha maga a cikk nem is volt olyan fergetegesen jó (Dejazért élveztem!), a színes hátterek miatt kiváló volt a cikk hangulata. „Megszínesítette" az írományt. Lapozgatok... Recenziók? Hmm? Elolvasom. Ahaaa! Oksa! Ez mondjuk nem volt a hiányérzetem listáján, de legalább mostmár ennek a szónak is tudjuk az értelmét. Hát a cikkek hosszával nem vagyok teljes mértékben megelégedve... 1, és néha 1/2 oldalas leírások? Há haggyámááá! Mit tudok meg ebbű? Sömmit! ("Mivan öreg? Sömmi?! Öreg, a sömmi annemva , hanem nincs, de ha nincs sömmi, akkó valami van, de aaaz neeem sömmi!" :)) Viszont a cikkírók kifejezetten teccenek. Pölö Freak egész jól bötüzget, bár igaz, hogy egy kicsit lenéző volt az Atrox-szal szemben. Nosztalgiajátéknak még jó... Végre nincs több zene, DVD, és jogi rovat! Bár az utóbbi tanulságos, és nemutolsósorban hasznos volt, de azonkívü lapos is. Csav: Hááát... Tényleg lehetne vidámabb is (igaz hogy az Én levelem se valami húdepöhl.), de azért nem árt komoly témákról is beszélni néha. Viszont azokat a poénos képeket viccahozhatnátok! Mi? Kmm metált hallgat? YEEEAAAH! MetallicA & Offspring RulA. Na, szal az 576 reneszánszát éli. Csak így tovább gyerekek!
Lasley Dark

A BENEVOLUSZ LEKTOR FIGYELMÉBE

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK NOVEMBER 14.-ÉN JELENIK MEG.

GAINWARD
























ÚJ GEFORCE 4 SZÉRIA





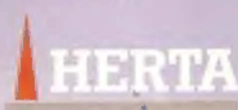
Cardexpert Gainward 4 Powerpack,
ULTRA 750 XP
Ti-4600 Chip, 128 MB ULTRA DDR RAM,
Video in-out, 2db DVI



Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 650 XP
MX-460 Chip, 64 MB DDR RAM,
Video in-out, DVI



Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 600 TV
MX-440 C hip, 64 MB DDR RAM,
Video out



www.orca.hu

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7848
- Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393
- Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4029
- Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622
- Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
- Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-[illegible]


HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
Az Imperium Galactica I-II. alkotóinak legújabb, teljesen magyar nyelvű, november 11-én megjelenő játéka.
RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:
Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)
Ajánlott: Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya
Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:
1139 Budapest, Röppentyű u. 53.
Előrendelési akció:
www.digitalreality.hu
www.haegemonia.hu
DIGITAL REALITY
© 2002 Digital Reality Kft.